TU REVISTA DE MANGA

NEKO

38

390 PTAS.

LLEGA ESCAFLOWNE

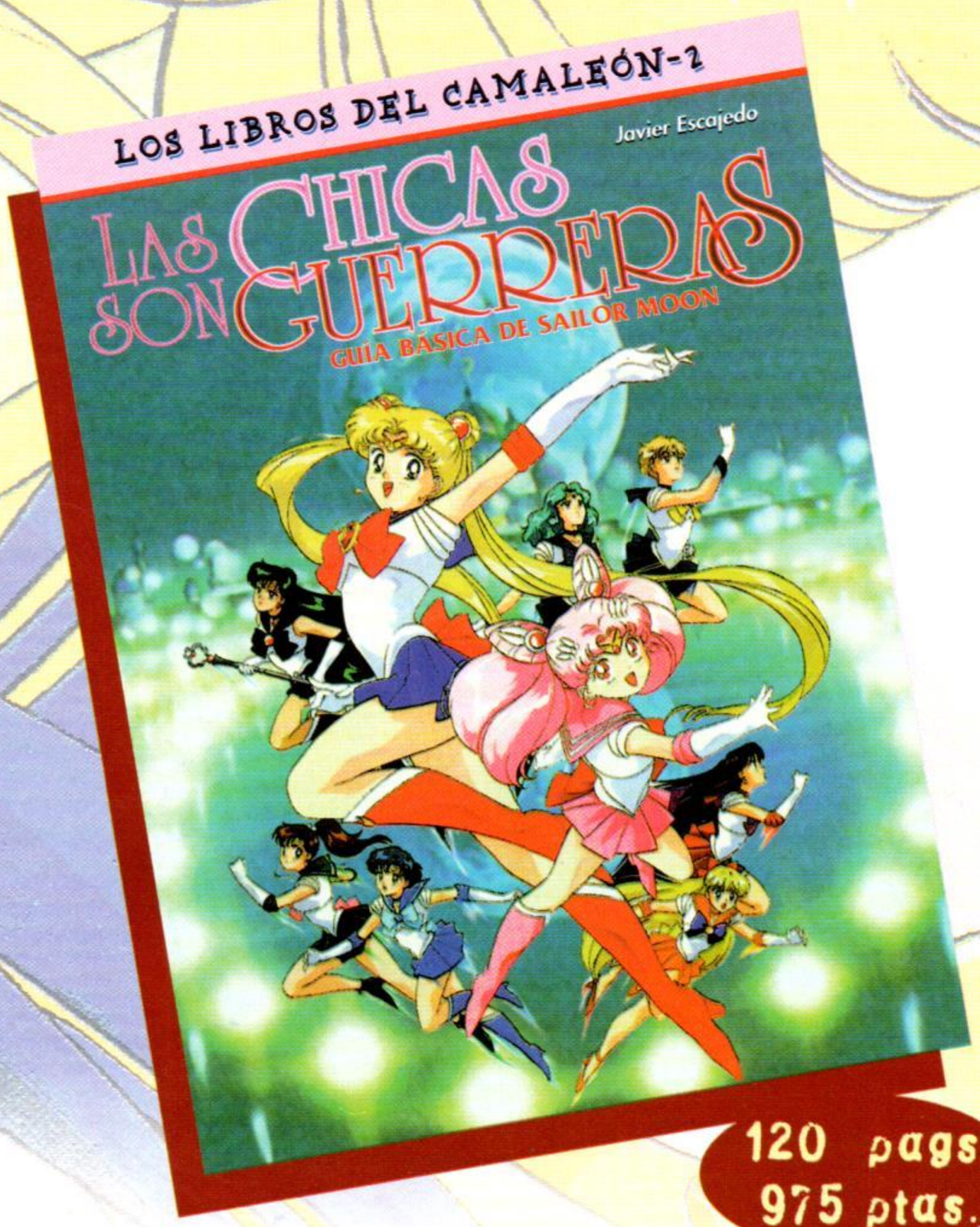
DOSSIER KENJI TSURUTA

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

CAMALEON EDICIONES

LOS LIBROS DEL CAMALEÓN PRESENTA:

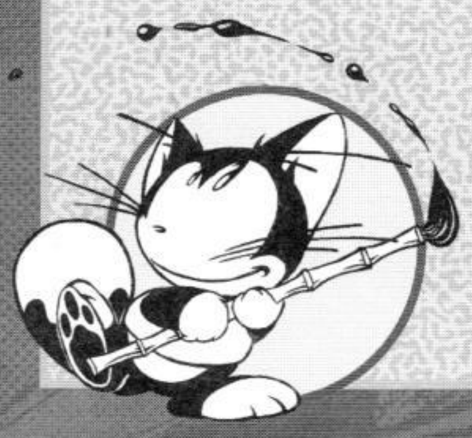
LAS CHICAS SON GUERRERAS



120 pags.
975 ptas.

TODO, ABSOLUTAMENTE TODO SOBRE LAS GUERRERAS MÁS POPULARES DEL MANGA

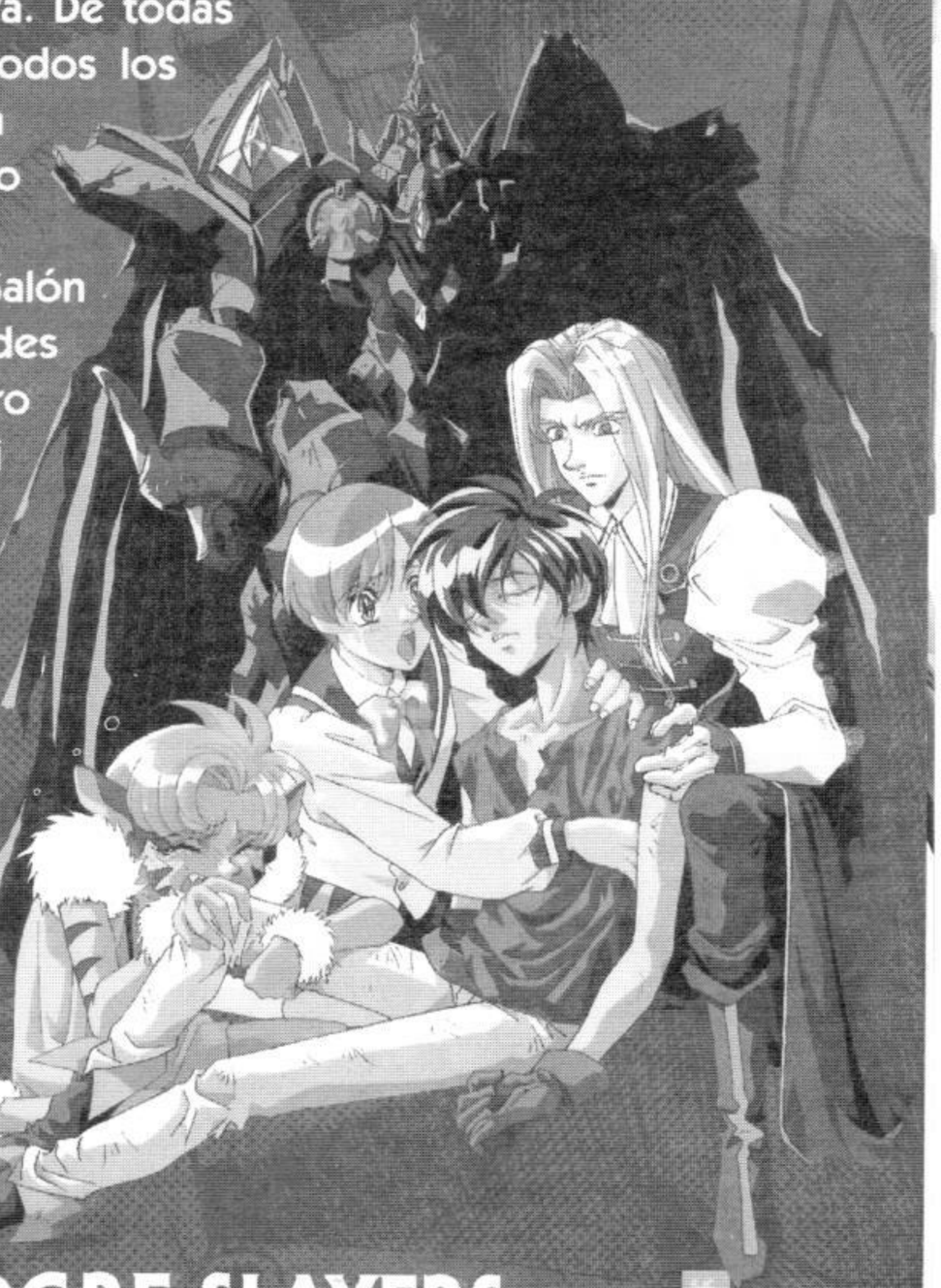
EDITORIAL



Neko 38 (febrero 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es:© Kenji Tsuruta. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Chiisai, Laia Codina, Annabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Esther Lecina, Ismael Ferrer, Lucía Gómez, Ismael Herrero, Karen, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Eduardo Pérez, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Lo más destacable de este mes, "culturalmente" hablando, es que al menos gracias a las Olimpiadas de Invierno de Nagano es más fácil ver algo de cultura japonesa en los medios; de momento ya han emitido algo de sumo, así como parte de la ceremonia de apertura. De todas formas, tranquilos, porque, como saben todos los que compraron el Neko pasado, Tokyo va bien (Tokio Babyon... Tokyo va bien... ¿lo pilláis? Sentimos el error... y el chiste malo).
Ya queda poco, apenas dos meses para un Salón del Cómic en el que no hay muchas novedades pero sí muy interesantes. En este número hacemos un repasillo a la obra de Kenji Tsuruta, autor de *Miss China*, hablamos de los juegos de rol de anime, de Ogre Slayer, un nuevo lanzamiento de vídeo y, cómo no, volvemos a insistir en *Tenku no Escaflowne*, una serie que ha calado hondo en nuestros corazoncitos de otakus y esperemos que obtenga el éxito que merece.
Por cierto... ¿a alguien le afectó Pikachu?

La Redacción



NOVELAS DEL JUMP por Enrique Pilón 17

TENKU NO ESCAFLOWNE por Minami y Chiisai 21

KENJI TSURUTA por Minami y Jaime 29

SHIROW por Ismael Herrero 26

OGRE SLAYERS por Annabel 44

JUEGOS DE ROL por Julio Escajedo 48

+Karakuri Circus, Take the BProject, I want to give a kiss with looneless, Mintna bokura, Drakuun, Explorer woman Ray, Renka y Trigun.

NOTICIAS ..... 5 **TANKOUBON ...11** **MULTIMEDIA ... 33**

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

YA A LA VENTA
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS!!!

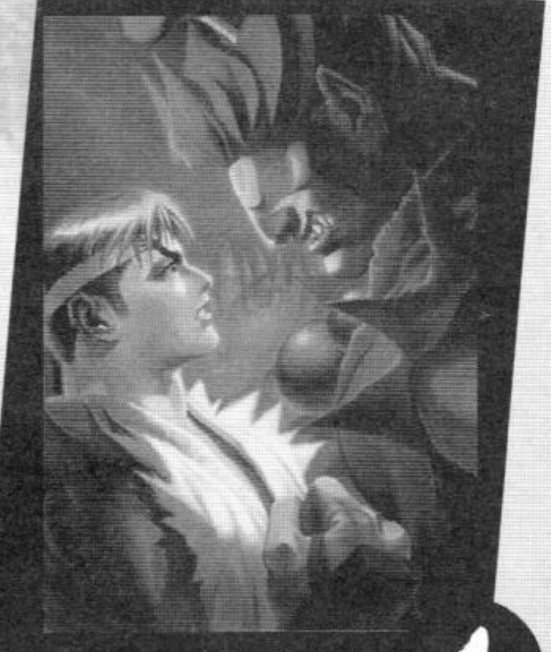
STREET FIGHTER ZERO 2

STREET FIGHTER plus α

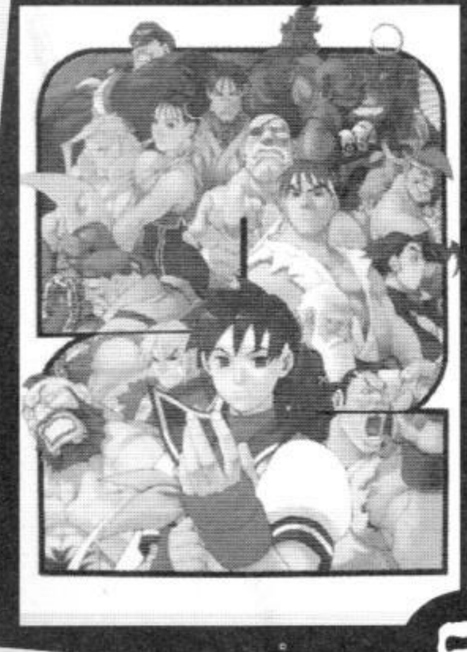
1

2

3



4



5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE
STREET FIGHTER II

BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES
PARA EL SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS
Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA)

ANUNCIADO EN T.V.

C/ GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA
TEL. 93-491 35 97 FAX 93-491 49 29
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

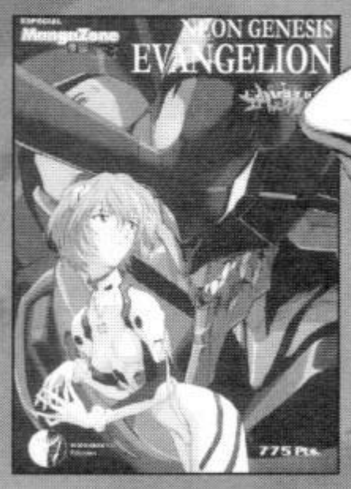
NOTICIAS EN CASA

EN PAPEL

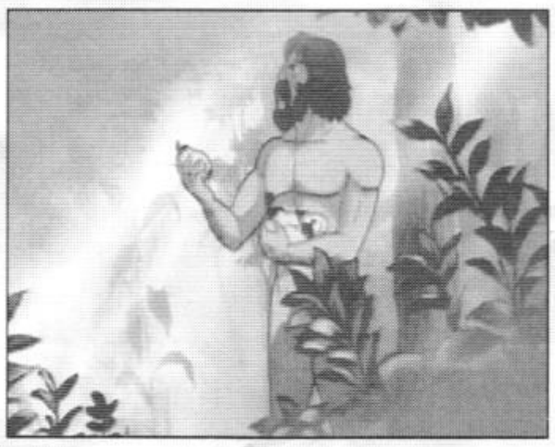
Y más novedades de **Planeta**. Ahora ya miramos más lejos, hasta después del Salón del Cómic de Barcelona. Lo que está confirmado es **Haunted Junction!**, un manga de aprendices de médiums cuyo anime ya comentamos el anime. Y lamentamos decir que **Rai**, de **Manabe**, no va a ver la luz. Qué pena.

A partir del Neko que viene, **David Ramírez** se dignará a colaborar con nosotros, oh pobres otakus, dibujando **entrevistas** a los guionistas y mangakas españoles. ¿Que cómo se dibuja una entrevista? La incógnita se desvelará en el **Neko 39**.

Si os gusta **Neon Génesis Evangelion**, no podéis perderos el especial que los chicos del **Mangazone** le dedican. Una guía completa en dos partes con toda la información referente a esta super popular serie de anime.



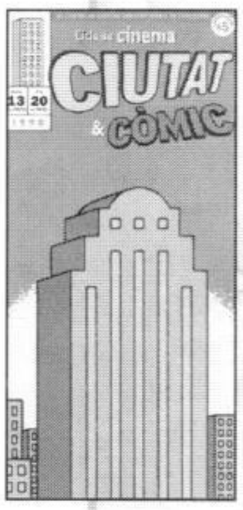
EN VIDEO



Hay que ir con cuidado con los regalos de los periódicos dominicales, ¿no os habíais dado cuenta? Pues sí, el **ABC** regala desde el primer domingo de febrero La Biblia, en vídeo y en cómodos fascículos coleccionables. Es nada más y nada menos que **La Biblia** de **Osamu Tezuka**, su última obra, que dejó inacabada, en co-producción con la RAI italiana. Así que ojo al dato.

Manga Films sigue con su línea de nuevos lanzamientos y vuelve a la carga con las películas inéditas de **Saint Seiya**, una serie que a pesar de su poco éxito aparente (al menos el manga cerró por falta de ventas, cosas que pasan), tiene una fiel e incondicional legión de seguidores. La primera película, **La leyenda de la manzana de oro**, saldrá a la venta el 12 de marzo, y la siguiente, **La batalla de los dioses**, probablemente salga a la venta en abril, aunque no son fechas confirmadas.

EL TRASTERO



Dentro del ciclo de cine **Ciutat y Cómic** celebrado en la ciudad de Barcelona hay un pequeño rinconcito reservado al anime. El día 20 de marzo se proyectará **Akira**, tal vez la película de anime más famosa. Algo es algo. Por si os interesa y podéis ir, las proyecciones se celebran en el **Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona**.

Por si no fuera poco con la Defensora del Espectador de Antena 3, ahora en el canal autonómico catalán van a ayudar a los papás a saber qué deben ver sus retoños. A partir de ahora los programas irán marcados con un **semáforo** para indicar si son para todos los públicos o hay alguna limitación de edad. Parece un poco cutre, aunque probablemente lo hayan hecho para curarse en salud y que no les puedan acusar de pervertir a los infantes. Es eso o que les ha entrado el afán censor. Dios nos pille confesados.

Los chicos de Tonkam se lo montaron bien en **Angouleme**. No sólo montaron una exposición de **Andy Seto**, autor de **Cyber Weapon Z**, sino que, para no aburrirse y consolarse por no haber podido ver **Mononoke Hime**, también organizaron una fiestecilla 99% asiática, la **Mangagroove**, con música rock-tecno y con la presencia de **Andy Seto**.

EN PANTALLA

Lo más seguro es que nos odiéis. Ya hemos dicho unos diez millones de fechas distintas, pero parece que ya está decidida la fecha para la emisión por televisión de **Dragon Ball GT**. Según las últimas noticias, la tan esperada emisión vuelve a retrasarse, en concreto hasta **enero de 1999**. Habrá que esperar hasta entonces para ver la última parte de la saga **Dragon Ball** en televisión. Pero no desesperéis, durante este año se empezará a comercializar la serie para la venta directa en **vídeo**, aunque aún no hay fecha concreta de lanzamiento. Lo que también se pondrá a la venta es el **merchandising** de la serie basada en los personajes de **Akira Toriyama**. Por lo pronto, parece que *Dragon Ball* aún no ha muerto.

NOVEDAD

AWOL

El 7 de enero parece que fue un día con bastantes estrenos televisivos. No sólo se presentó la nueva *Nuku Nuku*, sino que también comenzó la emisión de *Awol*, una serie espacial. El título significa *Absent Without Leave*, y alude a los soldados que salen sin permiso. Hyette es una unidad que se encarga de proteger la Tierra, pero como algunos de sus miembros están condenados a muerte, cuando salen a sus misiones, deben hacerlo sin permiso.

NOVEDAD

SEXY COMMAND GAIDEN-SUGOIYO MASARU-SAN

Desde el cinco de enero se emite una serie de televisión basada en un manga muy popular publicado en el Shonen Jump. Nos volvemos a encontrar con unO de esos mini-animes que se insertan en los programas informativos de media noche. El protagonista es un estudiante de bachillerato, Masaru Hananakajima, un poquito raro pero que ha desarrollado una técnica especial: el *sexy command*. Y ha llegado el momento de probarlo.

NOVEDAD

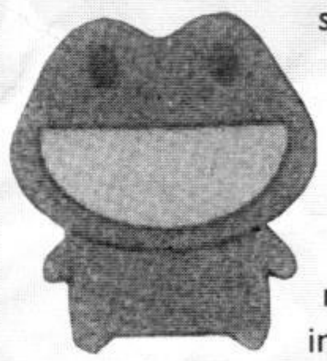
GASARAKI

Atención a la historia: todo se desarrolla en torno a una nueva arma... que tiene dos pies, perteneciente a un clan, el Gowa. No nos podemos imaginar algo así con dos pies. Yushiro Gowa es el escogido para pilotar la nueva arma, y debe enfrentarse a una chica, Miharu, que conoció en unas pruebas. La dichosa arma tiene que sincronizarse completamente con su piloto para lograr su máximo rendimiento, que también depende del momento en que se usa, la habilidad del piloto y varios factores más. Muy difícil, vaya. La historia original es de Hajime Yadate (*Escaflowne*), el cual está bastante ocupado por ser además el responsable de *Cowboy Beebop*.

NOVEDAD

ANIME SHUKAN DX! MI FA PU

Desde el 14 de febrero, el día de San Valentín, empieza la emisión de un nuevo programa de anime formado por tres obras de 30 minutos de autores varios. El "presentador" es un famoso personaje de Fujio Akatsuke, Nyarome, para que no se diga que no tiene prestigio (ni idea de quién/qué es). El primer anime será *Hepi Tako Punch*, publicado en la revista *Gekkan chao*, el segundo *Kocchi muite, Miko* que ganó la 41ª edición del premio anual de la editorial Shogakukan, y el tercero *Fun Fun Pharmacy,* que se está publicando en al revista *Gekkan Ohinasasma*. Está muy bien que adapten estas obras aunque sea en tan poco tiempo, y promete ser divertido, sobre todo por el aire infantiloide y sencillo de los diseños.



NOVEDAD

JIKUTENSHO NAZCA

El productor de *Tenchi Muyo!* y *Moldiver* se ha embarcado en un nuevo proyecto con un planteamiento bastante original. ¿Conocéis la historia de los incas? Pues imaginaos el conflicto que sufrieron, y situadlo en el Japón actual. Los *tamashiibito* (personas del alma), renacen desde su pasado inca para enfrentarse a su destino. Koji era Biruka, Masanari Yataru y Yuka Aquella (por favor, no hagáis chistes malos, en redacción ya hay bastantes). Tiene buena pinta, ¿verdad?.

NOVEDAD

COWBOY BEEBOP

La otra obra de Hajime Yadate es esta producción de Sunrise (*Gundam, Escaflowne*), que nos cuenta lo que pasa cuando empiezan a ofrecerse recompensas por los criminales espaciales. Spike es un cazarrecompensas amante del jazz y de su nave Beebop. Lo más original de este anime es que pretende salirse de lo "clásico" en estos días: ni chicas monas (quién lo diría), ni mechas, guerras y sin ni siquiera un héroe. Según el productor, Masahiko Minami (el de *Escaflowne*), quieren narrar la vida de los personajes sin necesitar argumento bélico. Si sólo es la mitad de bueno que nuestra adorada *Escaflowne*, valdrá la pena.

NOVE DAD

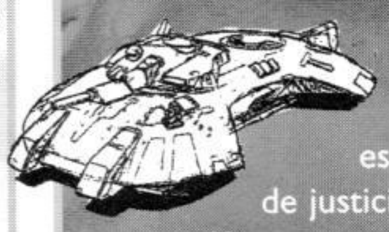
YUME DE AETARA

Ésta es la adaptación de un manga muy popular publicado en la revista *Bussiness Jump*. Lo malo es el horario: los días laborables a las 4:30 de la madrugada y los fines de semana a las 5:50. No sé hasta qué punto la gente se levanta a verlo o confía que un apagón no le desprograme el vídeo... claro que aquí, con *City Hunter*....

NOVE DAD

BURN UP EXCESS

Está visto que a los nipones eso de la doble vida justiciera les gusta mucho, y aquí tenemos otra del mismo estilo. Increíblemente, en el futuro habrá una ciudad llamada Neo-Tokyo (esto es nuevo), en la que un grupo de justicieros mantiene el orden. Rie Kinezono trabaja para la policía, pero por las noches forma parte de los Warriors, un grupo que caza criminales por una recompensa. Han tenido una buena idea, porque no sólo gana más dinero (por lo visto los criminales están bien pagados y se sacan una pasta), sino que encima les sirve para deshacerse del stress. Un chollo, vamos. Éste es otro de los animes emitidos un canal digital que ha empezado a dar servicio desde diciembre.



NOVE DAD

GINGA HYORYU BYFUM

A partir del 21 de marzo empezará a emitirse este anime, una adaptación de uno, emitido en los años 80 (muy famoso). En él se relata una aventura espacial protagonizada por chicos de 4 a 15 años. La acción transcurre en el planeta Kreado, en el año 2058 y a 40 años luz de la Tierra. Una nave de humanos que salió de Kreado es atacada por unos extraterrestres y sólo sobreviven los niños. Con lo que a los japoneses les gustan las secuelas...

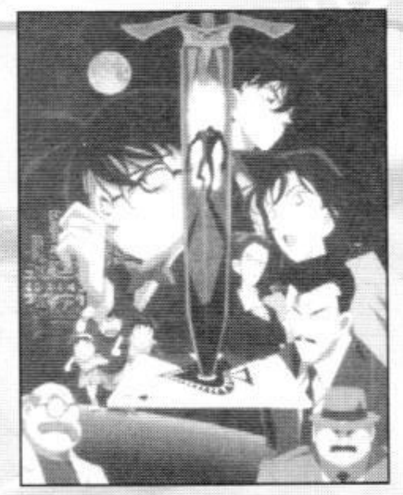
NOVE DAD

NANKAI KYO NEORANGA (Neoranga del sur)

En el canal satélite Wowow empezará a emitirse en abril esta serie de anime protagonizado por tres hermanas, muy monas ellas, y un robot gigante llamado Neoranga. Resulta que el robot vive en la isla Balow, necesitan una reina y le encargan la misión de encontrar una. Para seleccionar a la más adecuada para el cargo, Neoranga se pone manos a la obra para buscar a la mejor candidata posible, se va a Tokyo y se lo propone a las tres hermanas, que pasan de él olímpicamente porque a ninguna les apetece dejar la ciudad para ir a vivir a una isla desierta Dios sabe dónde. Esta serie será el primer anime que se emitirá en este canal satélite. Si aquí siguieran el ejemplo...

PELICULAS ESTRENO

Meitantei Conan va bien, y mucho, por lo que parece. La serie sigue emitiéndose en Japón, y ya va por el capítulo 88, y encima en la Golden Week (finales de abril, principios de mayo), se estrená la segunda película, *14 banme no hyooteki* (El decimocuarto objetivo), en la que Conan debe descubrir la identidad de un peligroso asesino (qué raro, ¿verdad?)



Doraemon sigue en la brecha, y ahora con una nueva película, *Nobita no Nankai daibooken* (La gran aventura de Nobita en Nankai), en la que Doraemon accede al deseo de Nobita de vivir una aventura en los mares del sur con piratas y todo. Pos bueno.

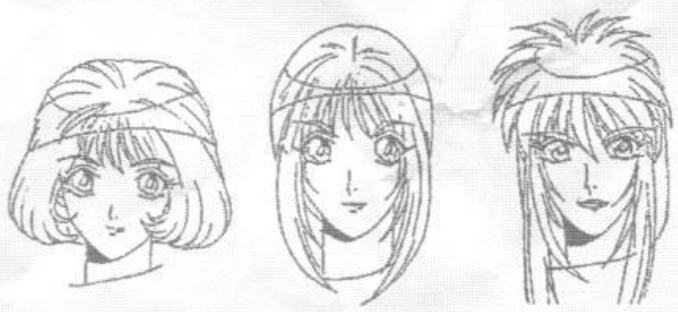
Otomo también vuelve a la carga con *Sprigun*, una historia publicada en un tomo especial del Shonen Sunday y que los fans pedían a gritos que pasara a anime. Tardó mucho en completarse el proyecto porque querían una película de calidad y por fin lo han conseguido, producida por Rex Entertaiment (*Perfect Blue*) y Toho. El director es el mismísimo Otomo, con un presupuesto de 500 millones de yenes y 50.000 cels con técnica digital. La película del año, vamos.

OVAs

NOVEDAD

POWER DOLLS

Desde que este videojuego salió a la venta en 1994, ha tenido mucho éxito, y, ¿qué mejor ejemplo de ello que esta adaptación al formato OVA? Aquí se aclarará la verdadera historia del Imperio Máquina y de Misha (el osito no). Se explica su relación con el emperador, quien 300 años atrás arriesgó su vida para salvar la suya y la de su hermana Nasha cuando estaba a punto de morir en una terrible guerra.



NOVEDAD

KIRARA

Konpe, un estudiante de bachillerato, se encuentra al despertar a una mujer medio desnuda y dormida en su cama. Resulta ser el fantasma de Kirara adulta, su futura esposa, la chica de la que está enamorado en el instituto. Son la misma persona, y la Kirara fantasma ha venido a advertirle que el día de su boda morirá y ha venido a avisarle. Ahora el problema es que hay dos Kiraras, la actual y la fantasma...

NOVEDAD

QUEEN EMERALDAS

Está previsto que en julio aparezca el primer volumen de una OVA basada en la conocida obra de Leiji Matsumoto. En ella se cuenta el viaje espacial de un chico de bajo rango civil, Hiroshi Unno, que tiene un accidente en el planeta Dimos. Una hermosa mujer llamada Emeraldas le ofrece su ayuda, que Hiroshi rechaza. Esta chica resulta que viaja por el espacio combatiendo contra sus enemigos, y la OVA narrará la extraña vida de Emeraldas desde el punto de vista de su compañero Hiroshi.

NOVEDAD

AKIHABARA DENNO KUMI

Del director de *Cat girl Nuku Nuku* nos llega esta OVA shojo ambientada en el siglo XXI, cuando está de moda tener un robot como mascota. La protagonista, Hibari Hanakogane, de 13 años, consigue por casualidad un robot del modelo Patapi, sea lo que sea eso . Chicas guapas, robots mascota monísismos a los que criar e historia con príncipe incluido son los encantos de esta serie.

NOVEDAD

GEOBREEDERS

La obra de Akihiro Itoh no sólo está de moda porque vaya a publicarse en España, sino que coincidiendo con ello (no creo que sea a propósito), desde mayo saldrá a la venta el primero de los tres capítulos de la OVA que se está preparando. El productor es el mismo Itoh, por lo que suponemos que la adaptación de su manga será lo más fiel posible, es decir, tiros, chicas monas y cargarse a malos. Todo un clásico.

CIERRE

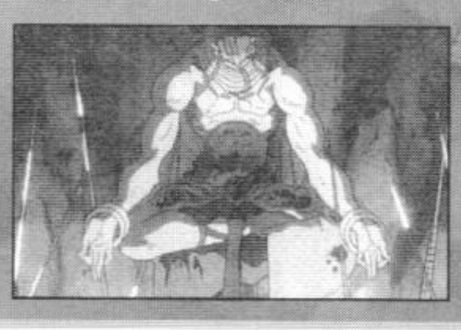
DOKYUSEI

Las relaciones entre Yui y Makoto también llegan a su fin. Yui debe ir a estudiar a los Estados Unidos sin decirle a Makoto que lo ama. Makoto consigue verla antes de que su avión despegue, pero tienen muy poco tiempo para despedirse. Por los comentarios aparecidos hasta hora en las revistas de información, este último capítulo está muy logrado, sobre todo las escenas del aeropuerto.

CIERRE

VAMPIRE HUNTER

Esta OVA ya se acaba, aunque tenemos el consuelo de que es una de las que podremos ver en nuestro país. Pyron siempre ha tenido mucha sangre fría para no inmiscuirse en el conflicto entre el mundo humano y el demoníaco. Donovan empieza a tener dudas existenciales y por fin llega el día del combate entre Pyron y Donovan, que promete ser emocionante. Ésta tal vez sí la veamos en España.



CIERRE

GIANT ROBOT

Esta historia de ciencia-ficción y acción, mucha acción, se ha convertido en un clásico. En este episodio se llega al clímax, la batalla final entre Genya y Daisaku, todo en torno a un globo extraño y un grupo de policías que se meten de por medio. Cómo no, y seguro que ni os lo imagináis, esta batalla fabulosa decidirá el destino de los humanos... ¿No pensáis que en el manga y anime la Humanidad tiene siempre mucha mala suerte?

VARIOS

Evangelion sigue siendo noticia. No sólo la película de ***Death and Rebirth*** será emitida en el canal Wowow, sino que encima están preparando un reestreno de las dos películas en una única sesión. Parece ser que se eliminará el resumen de la serie de televisión (es decir, ***Death***), y se pasará *Rebirth* junto a ***The end of Evangelion*** añadiendo algunos minutos de nueva animación. Esto parece no querer acabarse nunca...

Tonkam Francia viene fuerte este año. No sólo va a publicar **Please Save my Earth**, sino que también se han decidido por la obra de Yuu Watase, **Fushigi Yuugi**, el **Rash!** de **Tsukasa Hojo** y, por fin, **Captain Tsubasa**, uno de los mangas más solicitados de todos los tiempos. Seguiremos informando.

Tekkaman Blead (o*Teknoman*), la serie que está siendo emitida por Tele 5, "renace" en laser-disc incluyendo tres episodios **nuevos**, *Twin blood*, *Moeta tokei* (reloj quemado) y *Missing link*.

Y más recopilaciones en láser-disc. En esta ocasión le ha tocado el turno a la famosa ***Creamy Mamy***, emitida por Tele 5 bajo el título de *El broche mágico*, que contaba con los diseños de **Akemi Takada** y que viene englobada en uan serie de recopilaciones de series de magical girls llamada **Magical Idol Campaing**.

A **Rumiko Takahashi** parece que la buena marcha de ***Inuyasha*** no le agobia y ha aparecido en el Big Comics Spirits una nueva historia suya, **Orei ni kaete**. Lo más curioso del caso es que también sale un pingüino. ¿Vivirán los japoneses obsesionados por estos animalillos o es sólo casualidad?

Ya hemos hablado de dos recopilaciones, y como no hay dos sin tres, le ha tocado el turno a **Dororo**, una adaptación al anime del manga del genial Osamu Tezuka que contaba las aventuras de **Dororo**, un ladrón que ayuda a Haykkimaru en la búsqueda de su cuerpo, vendido al demonio por su propio padre para conseguir sus ambiciones. Ya que se trata de una manga del año 1969, es en blanco y negro, ya que data de la época en la que todavía se experimentaba con la coloración. Todo un clásico un poquito caro, nada más y nada menos que 42.000 yenes.

Disney va muy en serio con esto de editar las películas del **Studio Ghibli.** Por lo que parece, a partir del 22 de septiembre empezará a distribuirse **Kiki Delivery's Service** y la prestigiosa cadena ABC la emitirá en horario **prime-time**. Para flipar.

La macrocompañía norteamericana de juegos de rol **R.Talsorian Games** ha anunciado el lanzamiento esta primavera del **Dragon Ball: The Roleplaying Game**, dentro de su línea **ANIMEchanniX**. No es el primer juego de rol publicado por esta casa que está basado en un anime popular (ver artículo en este número).

YOSHIFUMI KONDO

Yoshifumi Kondo formaba, junto a Hayao Miyazaki e Isao Takahata, el trío en torno al cual giraba el estudio Ghibli. El día 21 de enero a las 4:25 horas murió víctima de un aneurisma en el hospital de Tachikawa, Tokio. Tenía 47 años de edad.

Tras graduarse en el instituto, Kondo se dedicó en cuerpo y alma a la animación. Su vida dio un vuelco cuando, en 1972, conoció a Miyazaki y Takahata durante la producción de *Lupin III*. Desde entonces, el trío sería inseparable. Aunque Kondo no es muy conocido fuera de Japón, trabajó en la supervisión de la animación de películas tan famosas como ***El Servicio de Reparto de Kiki*** (*Mayoo no Takkyubin*), ***La Tumba de las Luciérnagas*** (*Hotaru no Haka*) y **Omohide Poro Poro** (*Lágrimas del Recuerdo*), **La princesa Mononoke** (*Mononoke Hime*) y como director de ***Si escuchas atentamente*** (*Mimi o Sumaseba*) además de otros trabajos menores como **Conan el niño del futuro** *(Mirai Shonen Conan)* o **Sherlock Holmes** *(Meitantei Holmes)*.

Era la mano lenta pero segura que se movía y trabajaba sin pausa a la sombra de Miyazaki. Y quizás esa sea la causa de su muerte, el amor al trabajo que le llevaba a quedarse dibujando día tras día hasta altas horas de la madrugada. Según uno de los miembros del estudio, "era irremplazable, pues era el único que podía poner freno al entusiasmo de Miyazaki y bajarle a la realidad".

A su funeral acudieron más de 400 personas, entre ellas el señor Tokuma (de la Tokuma Shoten), Hideaki Anno (Director de Gainax y antiguo compañero suyo) y por supuesto Miyazaki y Takahata. La ceremonia tuvo como música de fondo el *Country Roads* de John Denver (BSO de *Mimi o Sumaseba*) y, en su discurso, con lágrimas en los ojos y voz temblorosa, Hayao Miyazaki dijo:

"Yo soy del tipo de los que abandonan el barco antes de hundirse, pero Kon-chan era de los que se quedaban a morir con la tripulación. Quizá no querías seguir teniendo que tapar todos los problemas que yo creaba... eras tan paciente, como si esperases silenciosamente a que la nieve se derritiera. ¿Por qué has tenido esta vez que irte antes que yo ?"

Donde quiera que estés, gracias por los buenos ratos que nos has hecho pasar con tus películas. Siempre te recordaremos.

Brahma

SAULTIMEDIA

Rebus es un RPG en el que, según el personaje que elijas, Tokisa o Racrima, escoges un mundo diferente, el de los humanos o el de los demonios, en el que puedes comportarte como tal. También tiene la opción para dos jugadores y otra para escoger a tus seguidores, además de incluir un modo adicional de multijuego.

Continuará...

¿Todavía no tienes nuestro catálogo 98?
En tonces no sabrás que te-
nemos los mejores precios
en tomos de importación:
¡tan solo 780 ptas.! Sí, habeis
leído bien: ¡ 780 ptas.!
(I"s, Ranma, X Clamp) y la
mejor gama de art books
también a los mejores
precios.

¡¡¡Y no es material de segunda mano!!!

¿A qué esperas para pedir el catálogo?

Via Laietana 29 08003 Barcelona
Tlf. (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

TANKOUBON

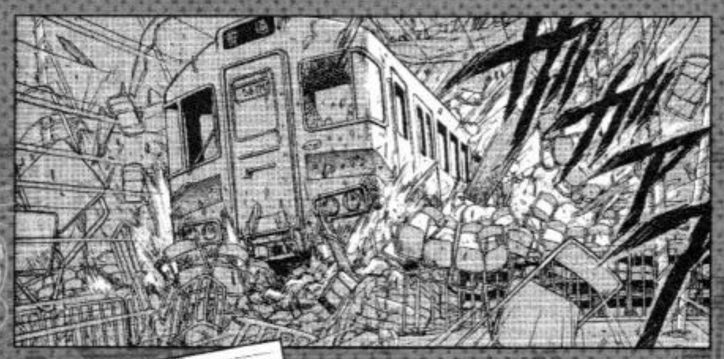
Cada mes metemos algún shojo, ¿verdad? Pues este mes un manga para chicas, en concreto un bishonen algo subidito de tono. Así las chicas no se quejarán tanto de que hay mucho manga erótico para chicos y nada para ellas. También tenemos a tankoubon sospechosamente parecido a Akihiro Itoh y lo nuevo del autor de *Ushio to tora*. Bastante variado, ¿a que sí?

Los ISBN son:
***Karakuri circus* ISBN 4-09-125331-8, *Take the B project* ISBN 4-7659-0465-2, *I want to give a kiss with looseness* ISBN 4-88271-365-9**

KARAKURI CIRCUS (Shogakukan)

por Minami

Cuando tenemos que comentar un tankoubon, normalmente lo cogemos y lo ojeamos un poco antes de leerlo. Pues iba yo no muy convencida a echarle un ojo a lo nuevo de Kazuhiro Fujita, *Karakuri Circus* (por si no os suena de nada, es el autor de *Ushio to tora*, esa historia de un chico que lucha contra un tigre). El caso es que a mí este tipo de manga no me ilusiona especialmente, pero entonces abro una página al azar... y me encuentro a un oso de peluche gigante metiéndole la del pulpo a uno tipos en plan *Men in black*. ¿Mande? Ésa es una razón más que suficiente para que me interese por la historia, y aquí estamos. Pero vayamos por partes.



El protagonista es Kato, un luchador de artes marciales que debe abandonar su pasión, a pesar de ser muy bueno, por una enfermedad respiratoria (el pobre se quedaba sin aire a medio combate, y no era plan), y por eso debe buscarse la vida en otra cosa... y concretamente en repartir propaganda disfrazado de oso de peluche. La gente, y sobre todo los niños, pasan de él, así que cuando a un niño le hacen gracia sus payasadas, se siente realizado. Sigue al chaval para agradecérselo y ve cómo los malos le atacan (de ahi lo del oso luchando). Consiguen deshacerse de ellos, y el niño, Masaru, le explica que son los muñecos de su abuelo, el cual le encargó que guardara la enorme maleta que lleva consigo. A pesar de estar recibiendo más palos que una estera, nuestro aguerrido protagonista está decidido a devolverle el favor a Masaru y no duda en enfrentarse a los muñecos diabólicos. En el momento más oportuno aparece una chica extraña, vestida con un maillot de lunares, que abre la maleta de Masaro y extrae una marioneta que se carga a los malos en un momento. Ella estaba buscando a Masaro en memoria de su padre, el abuelo de Masaro, que tuvo una aventurilla en un viaje a Francia, y está decidida a ayudarle. Entonces nuestro amigo Kato y la chica se pelean por proteger al niño. Él intenta detenerlos y acaba recibiendo un golpe de la marioneta de la chica extranjera. Totalmente deprimidos, ella acaba llevándose al chico para cuidarlo, pero como no conoce a nadie Kato acaba guiándola a su médico. Pero sus enemigos les siguen, y les atacan usando a Polichinela, otra marioneta...¿de ataque?. Que les atacan, vamos. Pero la marioneta de la chica no tiene demasiados problemas para destrozarla, haciendo que sus enemigos deban pensar un plan un poco más eficaz.

A partir de aquí, los ataques se suceden, pero es mucho más divertida la tensión sexual de tener a una preciosa mujer en casa (porque Masaro no es tan niño, no os creáis), y la mania que tiene Kato con que la gente se ría de sus gracias (tiene una cara que da miedo...).

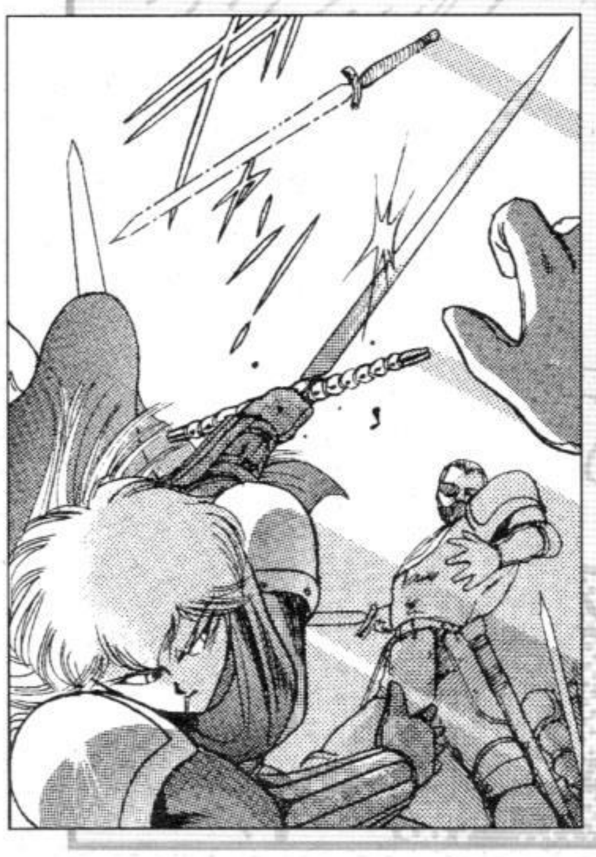
La historia es típica, pero las continuas idas de olla del autor y, sobre todo, la compleja y absurda personalidad del protagonista, hace que la historia consiga un bien alto. Por lo menos te ríes, y un buen rato.

TAKE THE B STUDIO (Kubo Shoten)

por Wind

La estructura de este tankoubon es algo diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. No se trata de una sola historia, sino de tres totalmente independientes.

En la primera historia, *Trouble is my business* tenemos a dos guapas policias. Una de ellas (la rubia, Lidia) acaba de ser ascendida dentro del cuerpo de policía. Su compañera es cogida como rehén por los malos y Lidia debe rescatarla. Para más inri, va en ropa interior y acaba cargándose al último enemigo con su sujetador... para verlo, vamos.



La segunda historia, (*Once upon a time in the west)*, nos lleva al oeste americano. Las protagonistas son también chicas guapas (mira tú por dónde) en busca de venganza. Algunas de las escenitas parecen sacadas de la peli *Desperado*, en serio...

La última historia, *Dancing Bear*, de temática medieval, es quizás la que ofrece un argumento más flojo. La protagonista recibe un papel

de su padre, que ha muerto. Como no podría ser menos, ella quiere vengarse y va en busca de la asesina que ha matado a su padre. La persona que le ha traído el papel se ve obligada a ayudarla y, al final, es la única que no muere. Y digo "persona" porque a mí me cuesta creer que no sea una chica...

La verdad es que los argumentos de las tres historias no son gran cosa, así que

I WANT TO GIVE A KISS WITH LOOSENESS, (Seiji Biborosu)

por Annabel

Hace pocos números nos decidimos por hacer un artículo sobre un tipo de shojo manga que cuenta con mucho éxito entre las chicas: el bishonen, el que narra las relaciones, amorosas o no, entre homosexuales, normalmente hombres. Pues mira por dónde, ahora hemos encontrado este tankoubon de Takahiro Fujisaki con una historia de este tipo, cuyo título no da lugar a ningún tipo de equívocos: *I want to give a kiss with looseness*.

Ahí queda la cosa.

Un nuevo alumno llega al instituto, Ogiwara Shinya. Su profesor le dice que, para ponerle al corriente, le visite en su despacho a una hora determinada. Y cuando llega, se encuentra a su tutor enrrollado con otro hombre. Sin inmutarse, el profesor le dice a su amigo que le ha hecho venir para enseñarle "algunas cosas". Shinya se pone como una grana y sale por piernas, preguntándose dónde se ha metido. Pero es un angelito, y accede a ir a la casa de su profesor, donde por cosas de la vida se le cae la taza de café en los pantalones, así que su anfitrión le dice, "Uy, tienes que quitarte eso". Y se lo quita, sí señor. Del todo. En esto que, cuando están en plena faena ,llega su compañe-

vamos a destacar el aspecto gráfico. Y lo más destacable de este aspecto es, sin duda, el enorme parecido que tiene con el estilo de Akihiro Itoh, el autor de *Lawman* y *Belle Star* entre otras. Vamos, las chicas que dibujan son casi idénticas, la típica rasgadura de ojos que hace Itoh está también aquí, las tramas las ponen de manera muy similar... ¡si hasta se parecen los diseños de lencería femenina! (Es que me he fijado bastante en ese detalle...)
Por si los parecidos en el aspecto gráfico fueran pocos, las temáticas también nos recuerdan a Itoh: una historia de polis como Lawman y otra en el oeste con protagonistas femeninas, como *Belle Star*. La verdad es que no había que armar tanto revuelo con lo del clonaje de la oveja esa. Al parecer, los dibujantes llevan mucho tiempo siendo clonados y nadie se queja.
Al margen de los parecidos, cabe decir que, si bien las tres historias que encontramos en este tomo no resaltan por su argumento, no se les puede negar que tienen acción a raudales, un ritmo trepidante (sobre todo la primera), unas protagonistas atractivas (en eso también me he fijado) y un dibujo más que correcto (aunque sea clonado). En definitiva, un buen tankoubon para pasar el rato y disfrutar de tres sencillas historias independientes de ambientación totalmente distinta.

ro sentimental. Después de unas miradas llenas de significado, el profe empieza a besar (y hacerle otras cosas) a su amigo delante de Shinya, que no sabe de qué va la cosa ni qué cara poner. Después de varias escenitas, Shinya decide irse a su casa porque se ha dado cuenta de que han jugado con él, y está bastante enfadado.
A lo largo de este manga se profundiza un poco más en la vida de los diferentes protagonistas, como la de Katsumi, que parece jugar con todos y disfrutar provocando celos entre sus amantes, o Mutsushi, otro profesor que al principio tenía una aventura con él. La cosa también se complica cuando Shinya sale de marcha con su amigo y conoce a una preciosa jovencita, con la que van a un concierto (por cierto, el cantante es otro de los amantes de Katsumi). Shinya y la chica hacen muy buenas migas, hasta el punto que se van juntos a un hotel. En la salida se encuentran con su amigo, que también tuvo una noche de pasión loca. Lo que pasa es que la chica es la hermana pequeña de Mutsushi...bien...su hermano pequeño. Y os preguntaréis cómo Shinya no se dio cuenta de ese "pequeño" detalle... Otra historia trata de la relación entre un profesor y su alumno, que se resistía a admitir lo que sentía por él. Después de confesárselo, se despidió de él y se suicidó. Hay más historias independientes en este tankoubon, como una ambientada en el Japón feudal, el amor entre un japonés y un extranjero, y los celos que su relación despierta en el protector del chico.
El dibujo es muy estilizado, con protagonistas enfermizos y anoréxicos, que producen una impresión un poco chocante la primera vez que lo lees. Decididamente, para gente sin prejuicios.

Pasando revista

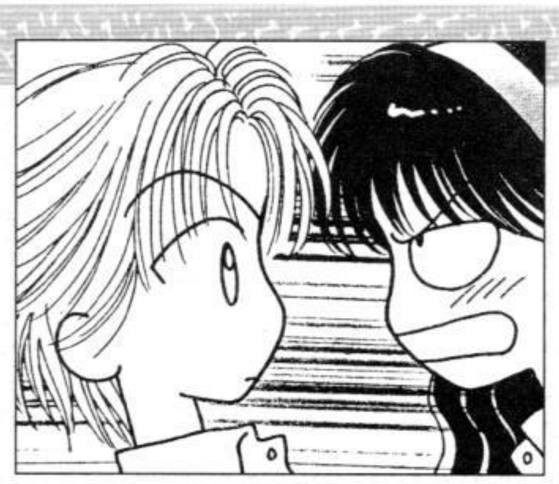
por Minami

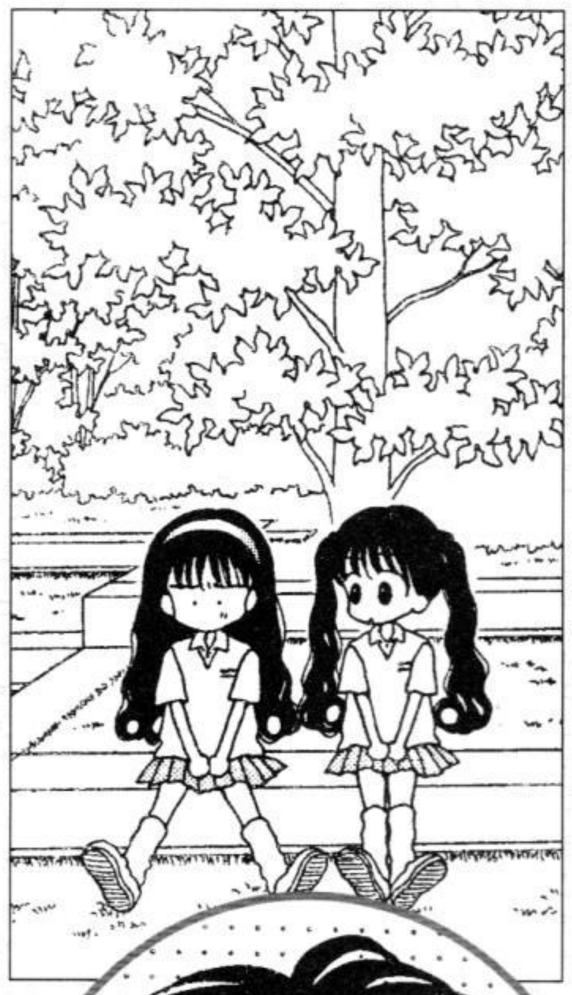
Mint Na Bokura

Wataru Yoshizumi es un autor de shojo manga que se sale un poco de los temas habituales. Su obra más conocida es *Marmalade Boy*. Trata de la descabellada decisión de los padres de los protagonistas, que decidieron separarse y volver a casarse, pero para que no afectara a sus lindos retoños tomaron la decisión de vivir todos en la misma casa, cosa que a los retoños les iba muy bien cuando empezaron a salir juntos.

La nueva obra de Yoshizumi se publica en la misma revista que su *Marmalade*, la Ribon de Shueisha, que, ya que sale el tema, aprovecharé para comentar que es una gozada la cantidad de chorraditas que regala, como libretas, pegatinas, cromitos, etc relacionadas con las series que publica. Bueno, a lo que íbamos: la nueva obra de este autor, *Mint na bokura*, tampoco se parece mucho a un shojo de esos típicos. Sí, es manga para chicas. Sí, el trazo es suelto y los ojos enormes. Sí, es todo etéreo. Pero el guión es, como siempre, original.´

Aún no hemos podido conseguir el primer tomo, que acaba de salir a la venta en Japón, así que os explicamos lo que hemos podido leer de un ejemplar de la revista Ribon. Hay dos chicas, Maria y Noeru, que están hablando. La de pelo largo, Noeru, tiene un serio problema: está enamorada. Típico, ¿a que sí? Pero el objeto de su amor es una chica, Miyuu Makimura. Bien, es un tema con el que como con cualquier otro, no vamos a ser quisquillosos a estas alturas. Y un planteamiento así promete una buena historia. Eso pensamos. Hasta que cae la bomba: Noeru es un chico. La chica de largo y sedoso cabello es un chico de cabello igualmente sedoso pero en corto. ¿Cómo se come esto? Pues, sinceramente, ni idea. Los padres parecen estar más que acostumbrados, y no les importa demasiado (supongo), que su hijo vaya con faldita plisada por la calle. Noeru sale a comprar con su hermana gemela Maria, la chica con coletas, y se encuentra con Miyuu en una librería. Claro, a ella le suena mucho la cara, pero la persona que tiene ante ella es, sin ninguna duda, un chico, y, claro, Noeru es una chica. Noeru tiene la genial idea de hacerse pasar por el hermano pequeño de él/ella misma para salir del paso, tranquilizando a Miyuu y poniendo de los nervios a Maria, que no comprende cómo ha podido decir una cosa así, tan fácil de pillar.

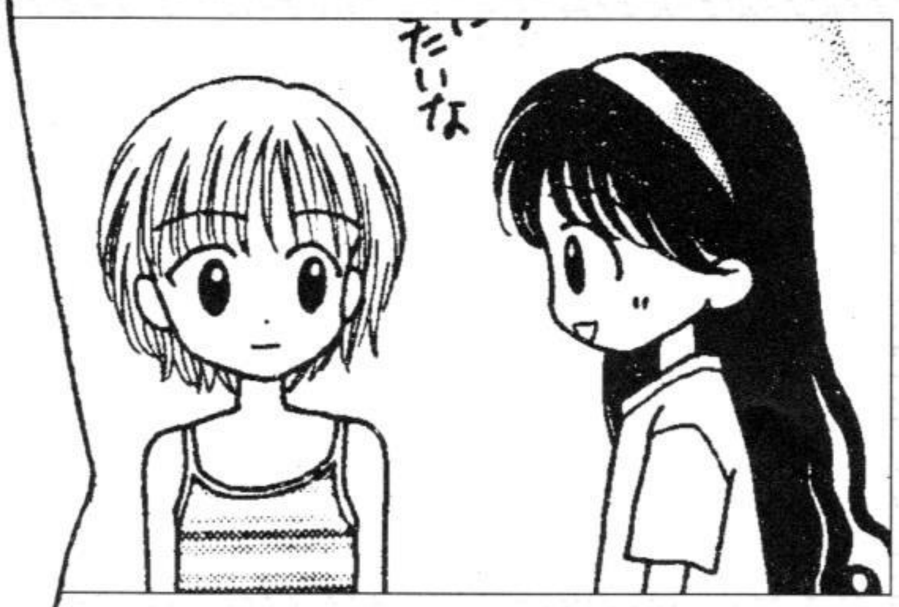




Ahora ya no tiene problema para salir con Miyuu, si se hace pasar por el hermano de Noeru. Pero el problema no es que Miyuu no quiera salir con él, sino que quiere una cita doble: ella con Tooru (el nombre que se le ocurrió a Noeru), ... y Noeru con otro chico. Coincidiréis conmigo en que es algo difícil. Hasta que Noeru le pide a Maria que se haga pasar por ella misma en la cita, que sea Noeru por un día.

El lío está servido. Veremos cómo Maria puede simular ser Noeru y cómo se comportará Noeru cuando tenga una cita con su adorada Miyuu. Y claro, qué pensará la pareja de Maria/Noeru, que por ahora no sabemos quién será.

Con sólo un capítulo, ya tenemos ganas de saber por qué narices Noeru se hace pasar por chica, ¿por Miyuu? ¿Porque le va ese rollo?Lo único que puedo aseguraros es que, en cuanto pueda, pienso averiguarlo, porque me mosquea bastante eso de que se ponga esa larga peluca. En fin, paciencia. Os mantendremos informados.



La Lista de la Compra

***Conan Special version* nº 3. (japonés) Shogakukan. Por G. Aoyama, J. Maruden y Y. Abe ISBN 4-09-142533-X.**

Parece confirmado que estos *special versions* de *Meitantei Conan* están guionizados por Aoyama (o presta su idea original), y son otros quienes dibujan. En este caso, se nota mucho más que no es Aoyama, pero las historias son interesantes.

***I"s* nº 3. (japonés) Shueisha. Por Masakazu Katsura ISBN 4-08-872506-9.**

Y ya va por el tres. La cosa no parece haber avanzado mucho. Ichitaka sigue sin fijarse en Isaki y babeando el suelo que pisa Iori. Estamos a la espera de que se anime la cosa y de que el chico por fin se dé cuenta de lo que tiene en casa, pero nos da la impresión que tendremos que armarnos de paciencia.

***Happy Boy* nº 3. (japonés) Gan Gan Comics. Por Tatsuya Egawa ISBN 4-87025-237-6.**

Tatsuya Egawa ha sabido hacerse un huequecito en los corazones de los otakus, pero en España siguen sin editarle nada. Paciencia, si todo va bien, este año editarán las OVAs de Golden Boy, y seguro que la cosa cambia.

***Saber Marionette J* nº 2. (japonés) Kadokawa. Por S. Akahoru y T. Hanada ISBN 4-04-712144-4.**

Del guionista de Cazadores de Magos y series tan conocidas (en Japón) como *Maze*, *Master Mosquiton*, etc, llega el segundo tomo de *Saber Marionette J*. A saber: un chico, muchas chicas monas.... Muy divertido.

***Karakuri Circus* nº 1 (japonés) Hakusensha. Por Kazuhiro Fujita ISBN 4-09-125331-8.**

Sólo deciros que no hay que ir muy lejos para saber de qué va la historia. Hemos hecho un bonito tankoubon con él. Es divertido y te ríes un rato, y vale la pena echarle un vistazo porque se sale un poco de lo que estamos acostumbrados.

***Inuyasha* nº 4. (japonés). Shogakukan. Por Rumiko Takahashi. ISBN4-09-125204-4.**

Los trocitos de *Shikon no tama* se les resisten a nuestros protagonistas, que tienen dificultades para deshacerse de unos hermanos bastante especiales, uno de ellos con serios problemas capilares (sólo tiene un pelo, el pobre).

***Buzzer Beater* nº 2 (japonés) Shueisha. Por Takehiko Inoue. ISBN4-08-858772-3.**

Siguiendo con el baloncesto, el autor de Slam Dunk ya ha publicado el segundo volumen de esta historia aparecida en internet, luego en una revista y después en tanoubon. Una especie de manga interactivo, vamos, aunque aún no hemos localizado su web. Sería curioso, ¿verdad? El dibujo sigue siendo tan... ¿diferente? No ha variado gran cosa.

De Tiendas

Esta lista de la compra no tiene demasiado sentido si no viene acompañada de una pequeña guía donde se indique dónde conseguir el material que reseñamos. Pero tampoco es plan de ponerlo cada mes. Intentaremos repetirla y añadir alguna tienda de vez en cuando. Este mes comentamos varias tiendas francesas donde podéis conseguir vuestros mangas, goods y cualquier cosa relacionada.

Tonkam-Bastille
Rue Keller, 29
75011-Paris
La central de Tonkam, donde podéis encontrar todo lo que buscábais en manga tanto japonés como francés, los últimos cds originales de música de anime, y las últimas novedades de anime japonés, francés y americano. No sólo eso, probablemente también algunas otras cosillas más.

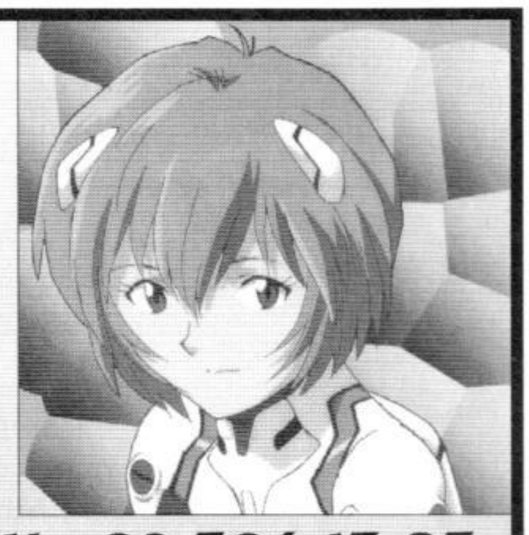
Atomic Club
Rue Trousseau 17
75011-Paris
pedidos: 01 48 05 06 08
Esta tienda acaba de abrir sus puertas recientemente, un amplio stock de revistas antiguas así como las últimas novedades. Aceptan pedidos por correo en el teléfono de contacto (cuidado, es en Francia, marcad el prefijo internacional).

Junku
Rue des Pyramides 18
75001-Paris
Una auténtica librería japonesa. Puedes encontrar todas las revistas de manga, tanto de información como semanales, diccionarios y una planta enterita llena de mangas y goods de anime donde el único problema es la cantidad de tankoubons que hay y, seguramente, el poco dinero que lleves.

T.T D- JOY

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)



MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

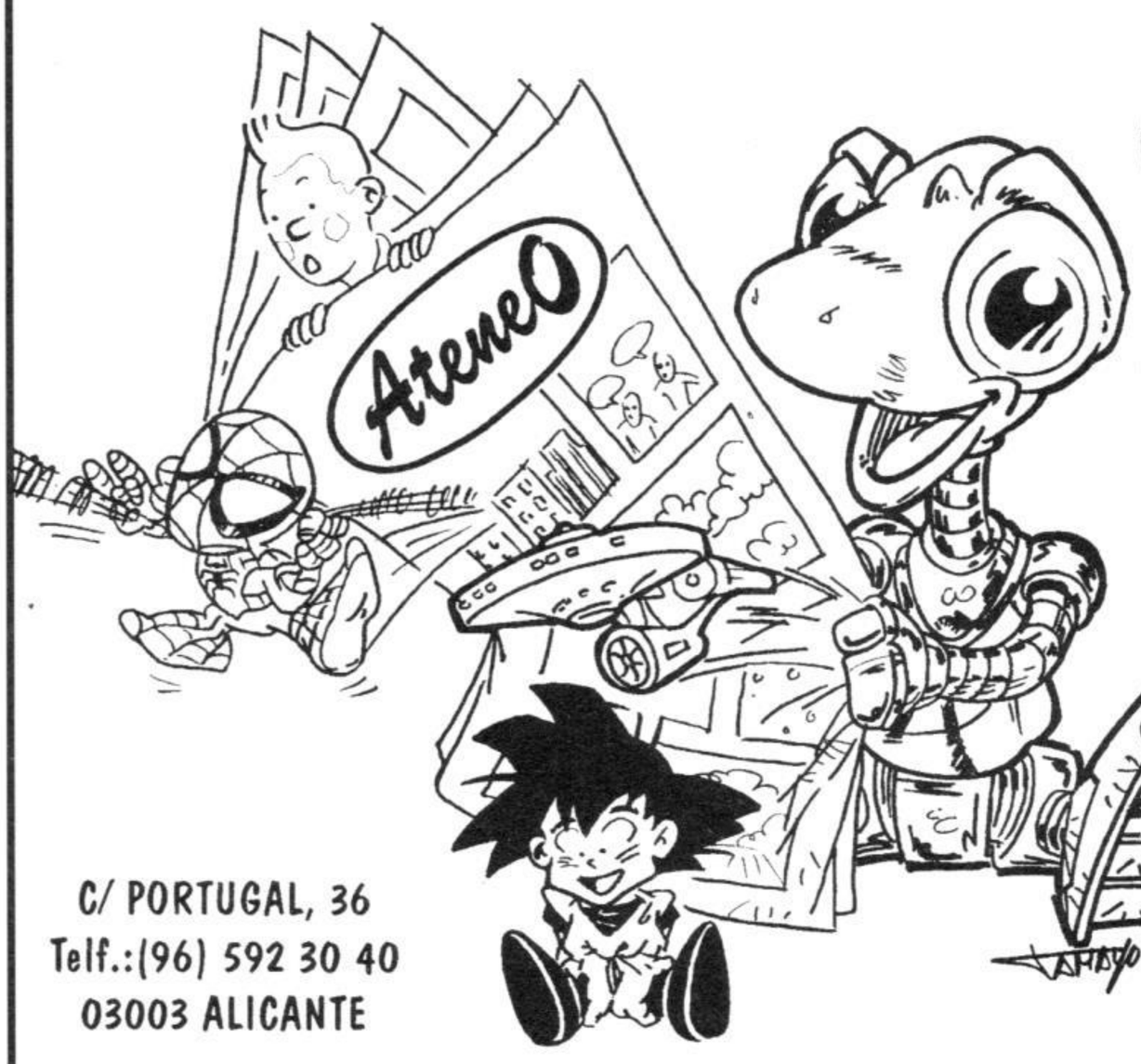
MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.



AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

Jump las novelas

por Enrique Pilón

En diversas revistas japonesas es habitual encontrar novelizaciones de ciertas obras de manga. Probablemente alguna vez hayáis leído que alguna obra tiene 6 tomos de manga y una novela, por ejemplo. Normalmente narran una historia aparte, un capítulo para entendernos, y las historias suelen ir acompañadas de unas cuantas ilustraciones realizadas por dibujantes conocidos (al menos en Japón).

Las historias sobre un mismo manga suelen recopilarse en formato libro, pero también salen a la venta revistas recopilatorias, como este Jump special novel donde encontramos novelizaciones de *Hokuto no ken*, *Rurounin Kenshin* y *Alita*, entre otras. En esta recopilación hay bastantes novelas que no tenemos espacio para reseñar, pero vamos a destacar las más conocidas y las que más nos han gustado, ya sea por el contenido o sencillamente por el título (el de la última es genial, para no perdérselo).

HOKUTO NO KEN

Guión:Buronson
Dibujo:Tetsuo Hara

La lluvia radioactiva ha destruido la Tierra y la vida se ha vuelto muy difícil, sobretodo para conseguir agua potable y comida. Kenshiro, el heredero de la escuela Hokuto Kinshen, y que, según la leyenda, salvará al mundo del caos, vaga por el mundo y lleva su cuerpo marcado con siete cicatrices. Llega a un pueblo, dominado por Gies, una especie de hombre-mosntruo que se enfrenta a Kenshiro, pero no tiene nada que hacer contra él. Tobi, un muchacho del pueblo, se entusiasma con su llegada porque ha traído la paz al pueblo. Conocen a Sara, una muchacha capaz de curar con la energía de su Ki. Kenshiro se sorprende mucho porque no sólo se parece mucho a Yuria, su difunta novia, sino que sospecha que pertenece a su mismo clan. Sara es raptada por Sanga, un hombre que desea hacer creer al pueblo que es capaz de hacer milagros. Cuenta con Doga, un chico amnésico capaz de hacer brotar agua, que resulta ser el hermano desaparecido de Tobi. Kenshiro se enfrenta a Sanga y lo vence sin mayores dificultades, volviendo a su vida errante.

RUROUNI KENSHIN

Guión: Kaoru Shizuka
Historia original y dibujo: Nobuhiro Wazuki

Sanosuke Sagara es un ex-samurai que se ganaba la vida peleando hasta que fue vencido por Kenshin Himura. Sanosuke pertenecía a una organización radical llamada Sihotai que desapareció con el cambio de siglo. No hacía nada con su vida hasta que se reencontró con un antiguo compañero, Tsunami Tsukioka, que se dedica a pintar retratos de su antiguo jefe, un famoso samurai. Tras recordar los viejos tiempos, su amigo acaba confesándole que el dinero que consigue vendiendo retratos de su ex-jefe lo emplea para hacer bombas con las que volver a la sociedad anterior. Kenshin Himura es un samurai que desea vivir en paz con el nuevo régimen y decide parar a Tsunami. El día antes de sacrificar su vida para derrocar al gobierno celebran una cena en la que Kenshin se las arregla para desbaratar sus planes.

Mind Assassin

Guión: Jun Kaishima
Dibujo: Hajime Kazu
Unos criminales han cogido como rehén a un niño en un hospital. Isayama y Takazaki son dos policías que se encargan del caso. Uno de los secuestradores es herido y el otro escapa, pero el herido accede a decirles dónde se oculta su cómplice a condición de que no lo maten. Pero Isayama va hacia el lugar y el secuestrador muere en la refriega.

El hijo de Isayama, Satoshi, tiene problemas, preocupando mucho a su padre, que tras encontrar una bolsa del hospital va hacia allí para averiguar qué le pasa a su hijo. El médico le dice que su hijo tiene problemas psicológicos por la doble vida que lleva: una tranquila para la familia y su propia vida interior, lo que le crea inseguridad. Koyata, el niño que fue cogido como rehén, se ha hecho muy amigo de Satoshi. Aunque biológicamente tenga 18 años, mentalmente tiene 10, porque cuando era pequeño vio a su madre asesinar a su padre e intentar matarlo también a él, y su tío hizo que volviera a los 10 años para que no sufriera. Cuando Satoshi y Koyata juegan, Isayama interviene y por fin puede hablar seriamente con su hijo, haciéndole pensar en el criminal al que mintió.

Dat Man

Guión: Ryu Murakami
Dibujo: Akira Tanaka, Hidetomo Komaki y Takeshi Fujita
Un trabajador en un estudio de televisión, Masaru, conoce a una actriz, Fujiko, y se hacen muy amigos. Un día que salen juntos, Masaru no quiere decirle a Fujiko dónde va, deja que ella se monte su historia. Fujiko tiene que practicar su papel y le pide al empleado del bar que le ayude, pero él se niega y la fuerza de Fujito explota destrozando el local. Cuando llegan los bomberos, no pueden acusarles de nada a pesar de que el empleado sospecha que Fujito tiene algo que ver. Pero un director de televisión los ve y les pide que salgan en su programa de televisión.

Gunnm

Guión: Yasuhiko Kimura
Dibujo: Yukito Kishiro
Nuestra Alita se llama Garry, y es un androide que descubre que su creador, el doctor Ido, es un cazarrecompensas. Después de mucho pensarlo, decide dedicarse a lo mismo. Su primer objetivo es Kariko, un cyborg, pero aparece

Norinko, alguien mucho más fuerte que ella y vence a Kariko para desmenbrarlo y vender sus piezas. Garry está decidida a tener un cuerpo más fuerte, un cuerpo que pueda vencer a cualquiera, y empieza a interesarse en cambiar el suyo sin decirle nada a Ido. Conoce a Norinko, que le cuenta su historia. Perdió sus órganos genitales en un combate, pero gracias a una tecnología muy avanzada su mujer pudo quedarse embarazada. Un noche, su casa arde, muriendo en el incendio su mujer y su hija. Tiene una muñeca a la que puso el nombre de su hija, Breda. Desde entonces se dedica a buscar a la persona que incendió su casa para vengarse. Pero Alita/Garry se encuentra con Kariko, que no ha muerto, sino que sobrevive como una araña, que le cuenta que Norinko es un asesino de cazarrecompensas; aunque le cuesta creerlo, Al final debe rendirse a la evidencia y combate contra su enemigo usando su nuevo cuerpo. Logra vencer, pero su flamante cuerpo queda destrozado.

HIGH SCHOOL KENRODEN

Guión: Ryoki Kirusaki
Dibujo: Naoto Miyoshi

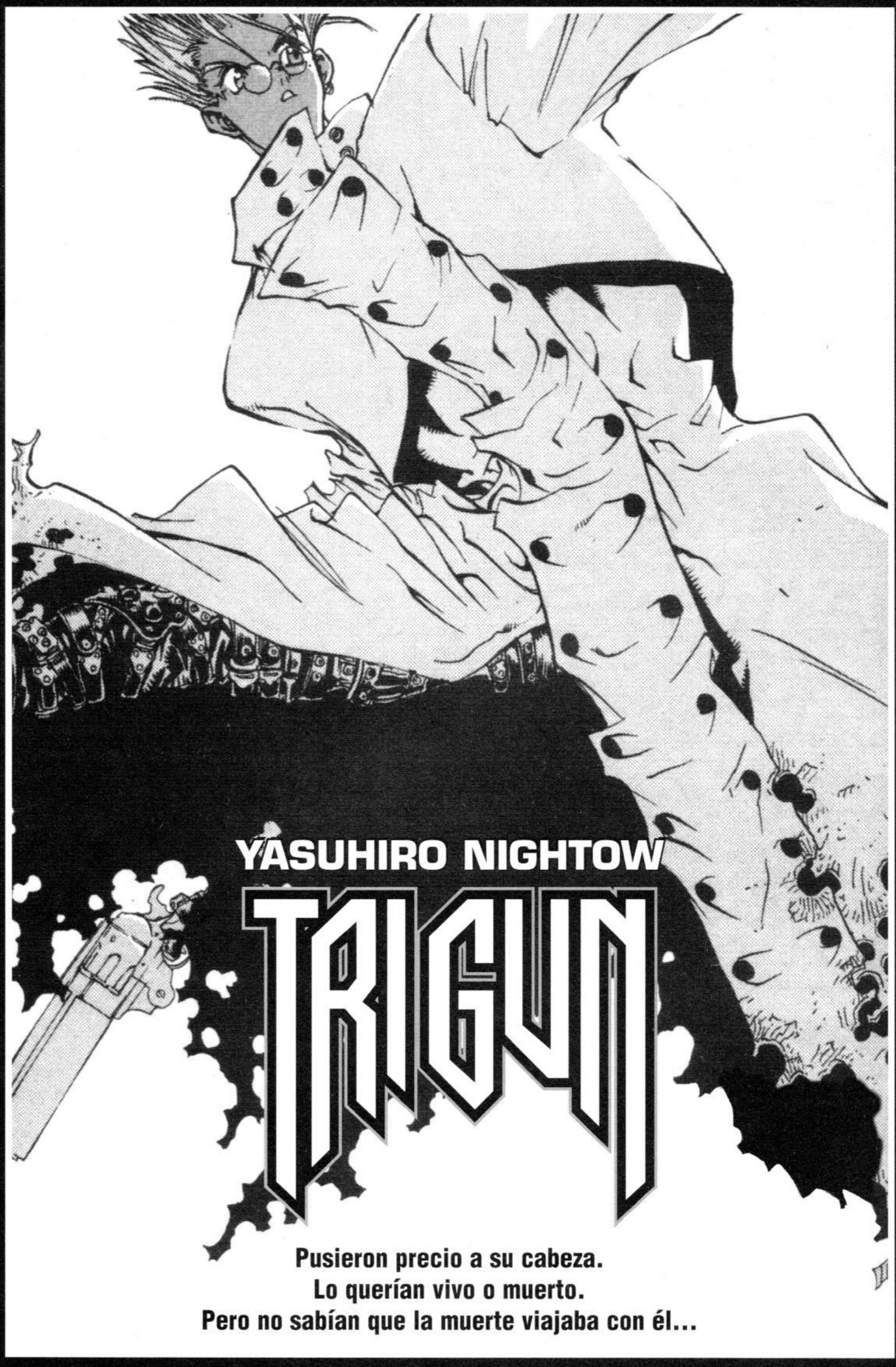
Shokichi Tanaka es un estudiante de instituto bastante acomplejado por su nombre (el kanji de su nombre es el de bajo y él encima es un tapón), y que a ratos libres va de justiciero. Un día salva a una compañera de clase del ataque de unos gamberros y se hacen amigos. Llega a su instituto un

chico nuevo, Kyosuke, primo de Minako, la amiga de Shokichi. El mismo día que llega Kyosuke Minako está a punto de ser atropellada por una moto. Minako deja la escuela para casarse con su primo, por obligación familiar. La familia de Minako es muy rica pero alguien está intentando hundirles. Se sospecha que es el jefe de la familia Miyabi, Reika, hermano mayor de Kyosuke. Pero hay otro clan interesado en la bancarrota de la familia de Minako, los Kamura. El causante de todo es el director de la escuela. Los dos rivales luchan usando la técnica china de Kiko, enfrentándose en una batalla que gana Reika, y anunciando que, a partir de ese momento, será el director de la escuela.

NATSU TO HANABI TO WATASHI NO SHITAI (Verano, fuegos artificiales y mi cadáver)

Historia: Otsuichi
Dibujo: Hideaki Hataji

Satsuki y Yayoi son dos amigas que veranean juntas. Ken, el hermano de Yayoi, va a menudo con ellas. Yayoi está enamorada de su hermano, y se siente muy celosa cuando su amiga le confiesa que ama a su hermano. Cuando las dos estaban jugando en un árbol Yayoi no le da la mano a Satsuki, ésta cae y muere. Al llegar Ken, Yayoi miente y le dice que Satsuki se cayó del árbol y no se mueve desde que cayó. Los dos hermanos trabajan juntos para encubrir la muerte de la chica. Primero la esconden en un canal, pero cuando empieza la búsqueda cambian el cadáver de lugar y lo meten en un armario de casa. La joven tía de los chicos descubre qué pasa gracias al perro de la familia, Su tía les ayuda y meten el cadáver en un congelador de la fábrica de helados donde trabaja Midori. Es un sitio muy seguro porque allí sólo trabaja ella. No sabemos por qué accedió a esconder un cadáver, pero, como veis, hay historias para todos los gustos.



TRIGUN © 1996 Yasuhiro Nightow

Sorpréndete con esta nueva serie de manga de 7 números.
El nº1 a la venta el 25 de marzo. 72 págs. / 650 ptas.

NORMA Editorial

por Chiisai

ESCAFLOWNE EL MANGA

TENKU NO ESCAFLOWNE

Con una serie de televisión tan conocida y relativamente popular como *Escaflowne*, no es de extrañar que aparecieran no una, sino dos versiones en manga. La particularidad es que ambas comenzaron a publicarse antes de la serie de televisión, una en la revista shojo Asuka Fantasy DX de la mano de Yuzuru Yashiro y Shoji Kawamori, y otra serializada en el Shonen Ace y recopilada por Kadokawa Comics (los mismos de *Evangelion*, *Tenchi Muyo*, *Slayers* o *Gundam*) por Katsu Aki. Esta última lleva publicándose desde 1995 y por el momento estamos a la espera de la aparición en el mercado del tomo número ocho. Al igual que el anime, choca tanto por la historia como por el diseño de personajes aunque uno se familiariza pronto con ellos.

La protagonista se llama Hitomi Hoshino (Hitomi de las estrellas, literalmente), aunque ésta es morena y con gafas. Al hacer una sesión de espiritismo para ver la compatibilidad entre Amano Senpai (el chico que le gusta) y Yukiko (su mejor amiga), todo empieza a temblar y es transportada a un mundo donde se ve la Tierra y la Luna en el cielo. Ha sido invocada por Balgus, ya que posee el poder de hacer funcionar el mecha Escaflowne poniendo sus manos sobre el panel, aunque sufre una transformación a una chica preciosa, rubia y bien dotada que hace sonrojar al pequeño Van.

Nada más llegar Hitomi a este Mundo llamado Gaea, la madre de Van (Escarina) es raptada por Dilandau de Zaibach, así que nuestros protagonistas ya tienen su primera misión para Escaflowne: rescatarla. Por el camino tienen un pequeño enfrentamiento con Allen Schezar IV, que acaba pasándose a su bando. También se les incorporara la hija de Balgus (Shan), Millerna (parece más bien una dulce y pequeña japonesa), Poker y algunos más en la lucha contra el loco.

Hitomi tendrá visiones sobre la Tierra de Atlantis donde seguirá los pasos de Escaflowne (una chica), Freid y Fanelia Fanel en su viaje hacia Gaea. El diseño es muy, pero que muy diferente al que nos tiene acostumbrado el anime, que sumado con el cambio de argumento hace que, si buscas la continuación de las aventuras de Van y Hitomi en Gaea, no sea lo más adecuado, precisamente. Como historia independiente no está mal, pero comparado con lo magnífico del anime, queda un poco pobre y puede llegar a decepcionar a algún lector.

DILANDAU
Sigue estando igual de loco que en el anime, aunque físicamente no se parece.

ESCAFLOWNE
Esta preciosa chica rubia es, en realidad, un energisto, el corazòn del mecha.

FOLKEN
En el manga shojo, Folken es el hermano de Van, pero es muy, muy malo.

MILLERNA
Esta Millerna no está tan loca por Allen pero sigue siendo princesa de Astoria.

MANGA

HITOMI TENKU NO ESCAFLOWNE

por Minami

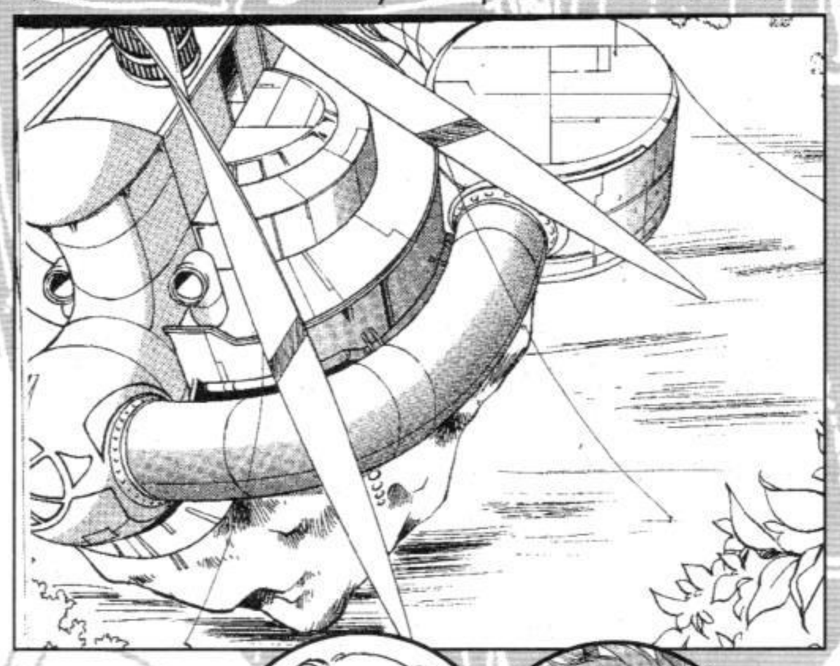
De las dos adaptaciones al manga de *Escaflowne*, ésta es la más parecida al anime. No podía ser menos, ya que el mismo Shoji Kawamori es el supervisor, aunque la historia cambia ligeramente.

Hitomi Hoshino es una estudiante de instituto muy normal, aficionada a echar las cartas del tarot a sus amigas. En una de esas ocasiones, tiene una visión de un mundo devastado que hace que se desmaye. De vueta a casa, encuentra un chico herido en el suelo, que no quiere su ayuda, pero que de repente le pide su colgante antes de desmayarse.

Sin saber qué hacer, lo lleva a su casa, donde se da cuenta, sorprendida ,de que en su mano derecha hay un símbolo, el mismo que en el reverso de sus cartas del tarot. El chico, que curiosamente se llama Van Fanel, va a buscarla al instituto para que le entregue el colgante, pero cuando están discutiendo Hitomi se encuentra mal y aparece un dragón, que el chico intenta cazar con su espada, aunque como está herido no puede ni defenderse. Les salva la oportuna intervención de un caballero de largos cabellos rubios, llamado algo así como Allen Schezar, caballero de Astoria, que reconoce la marca de la mano de Van como el sello de la familia real de Fanelia.

De repente, Hitomi tiene otra visión, se desmaya, y cuando quiere darse cuenta está en Gaea. Allen quiere llevarlos a Astoria, pero Van aprovecha la primera ocasión para escapar e ir hasta Fanelia. Se queda mudo al observar lo que queda de su país, y accede dócilmente a acompañarlos.

En esta adaptación Van también tiene un hermano, Folken, pero no se parece demasiado al del anime. Este Folken es malvado, y no le importa en absoluto su hermano menor. Es más, Hitomi ha presentido varias veces que Folken asesinará a su hermano. Uno de los secundarios del anime, Gades, tiene mucho más protagonismo, convirtiéndose en una especie de hermano mayor de Hitomi. Hay algo un poco extraño en la presencia de Hitomi en Gaea, ya que es capaz de abrir una especie de puerta interdimensional y de quedarse en medio, es decir, puede ver lo que ocurre en Gaea y en la Tierra. Su abuela ya había estado en Gaea, pero su madre no se resigna a que su hija también esté en ese lugar, aunque tiene que conformarse con la promesa de su hija de que volverá en cuanto haga lo que tiene que hacer, a pesar de que Van le pide que vuelva a su mundo.



Las mayores diferencias argumentales son que Hitomi y Allen no tienen ningún tipo de relación romántica. Ésta se centra principalemente entre ella y Van. El carácter de este último es un poco diferente, y está más cerca del típico héroe de shojo manga. Porque, por si no lo había comentado antes, es bastante shojo. El tema es bastante shojo, tal y como está enfocado, y es bastante resultón. Los personajes son diferentes, no se parecen a los del anime, pero si nos olvidamos de la serie de televisión, nos encontramos con un shojo interesante que vale la pena mirar dos veces.

ALLEN SCHEZAR.
Este es el personaje que menos cambia, sigue igual decaballeroso y con su melena rubia.

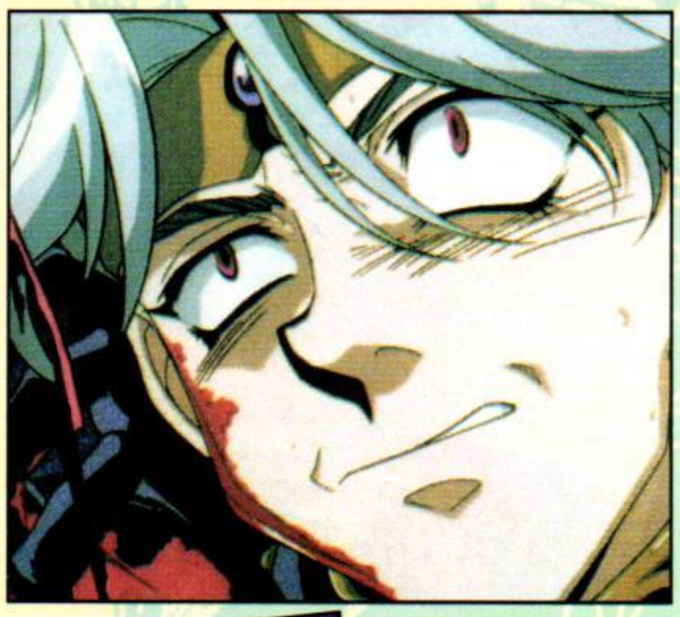
HITOMI HOSHINO
No se parecen en nada a la Hitomi del anime. Ambas llevan pelo largo y sufren visones, pero poco más.

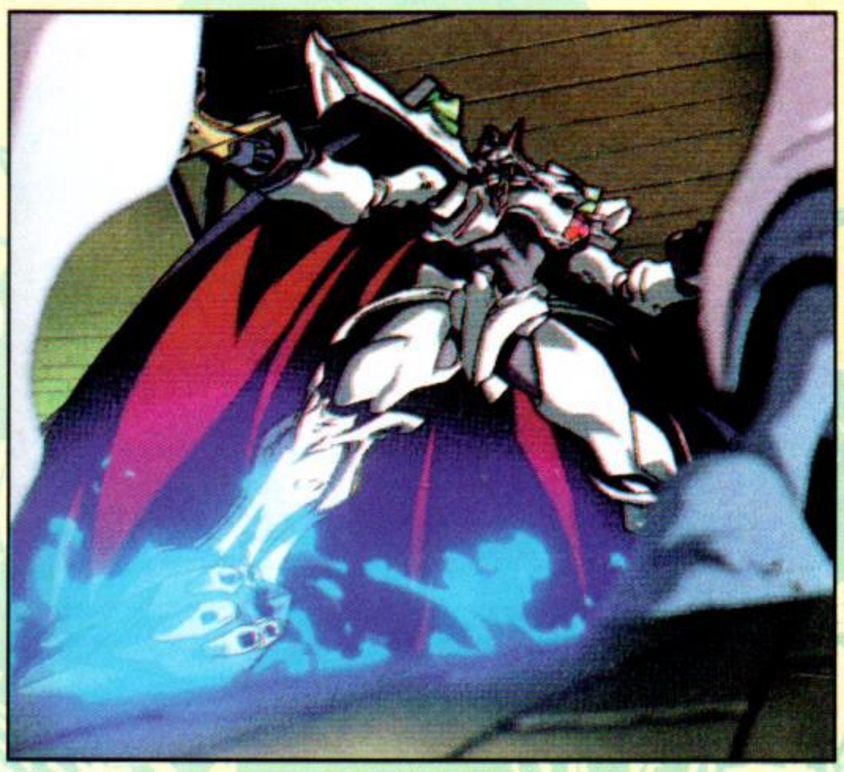
VAN FANEL
El rey de Fanelia tiene poco que ver. Los dos tiene altos ideales, pero el del shojo es más interesante.

Por: Minami

EL ANIME

ESCAFLOWNE

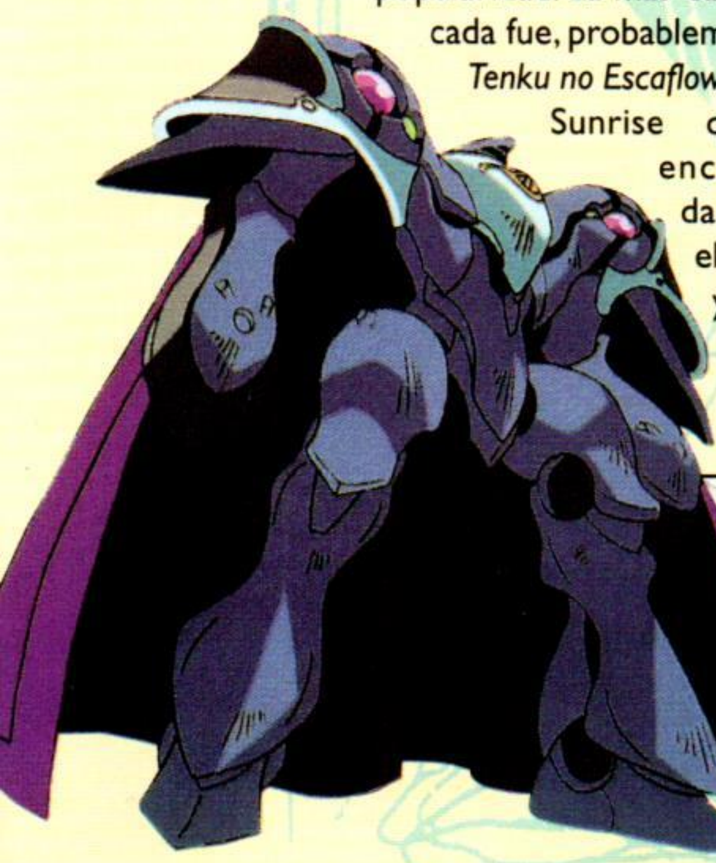




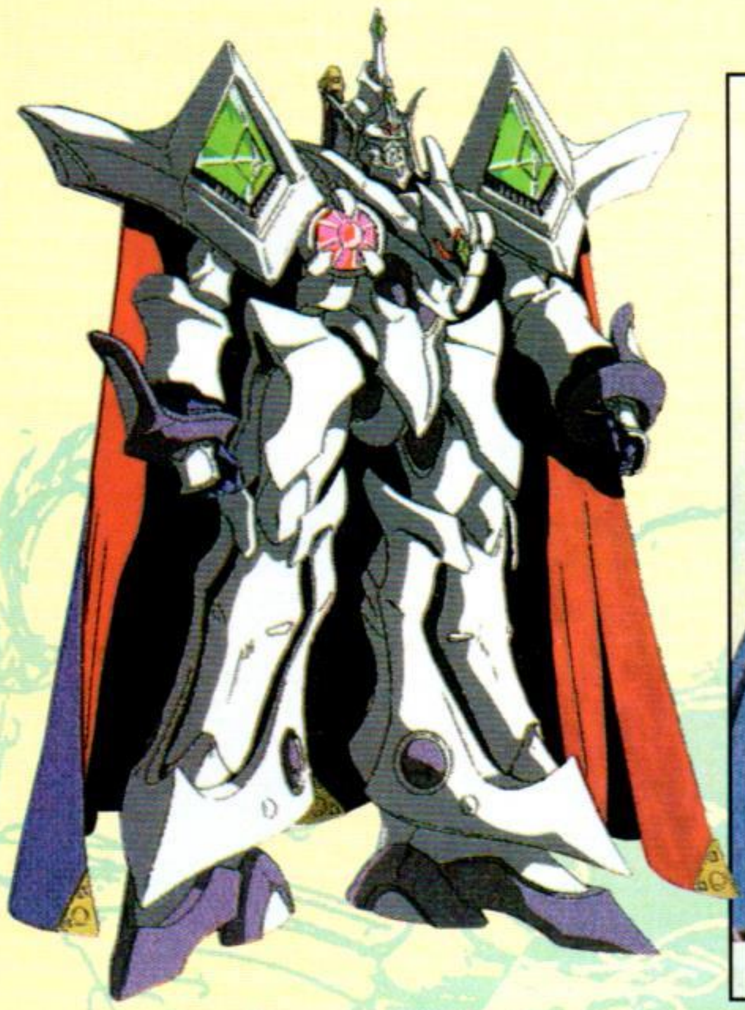
En el año 1996 hizo su aparición el las pantallas japonesas la serie revelación de esta década, y que aún hoy, un año después, sigue coleando con fuerza: *Neon Génesis Evangelion*. Todos estamos de acuerdo en que *Evangelion* cuenta con una animación muy cuidada, diseños espectaculares y un guión poco menos que inquietante.

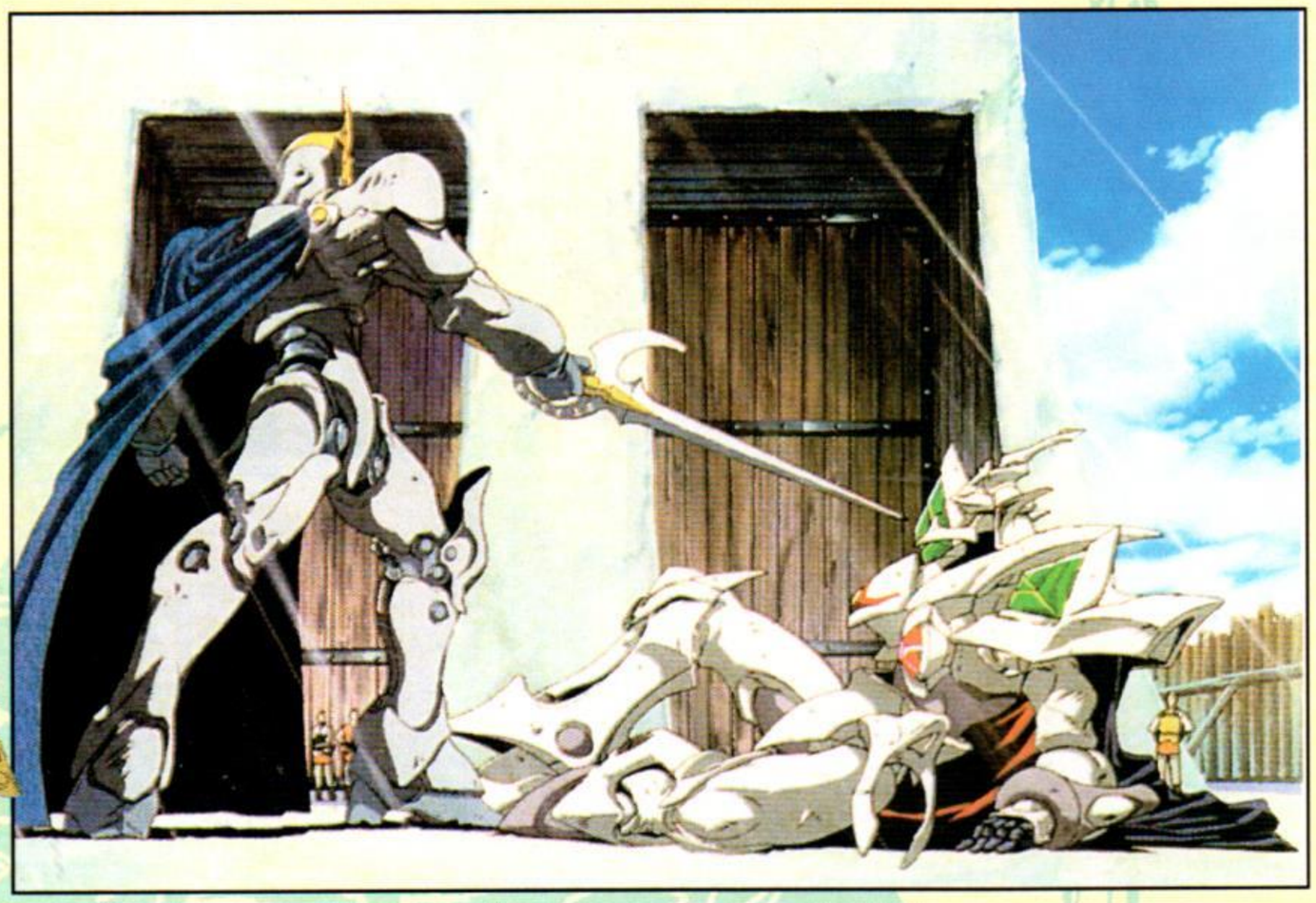
Pero lo malo de *Evangelion* es que su enorme éxito eclipsó un poco a otras series que se emitieron a la vez, restándoles bastante popularidad. La más damnificada fue, probablemente, *Tenku no Escaflowne*. La Sunrise quedó encantada con el proyecto de Shoji Kawamori, que inicialmente iba a desarrollarse en 39 episodios, quedando reducido a los 26 actuales, eliminando algunos sucesos y personajes, pero conservando la trama original. El equipo técnico de *Escaflowne* es de auténtico lujo. El encargado de la supervisión es el propio Shoji Kawamori, diseñador de mechas de *Gundam 0083* y director de varios *Macross*, como *Macross 7*, *Macross Plus* y ahora *Macross 7 Dynamite*. Cuenta, además, con uno de los diseñadores de personajes más cotizados del momento, Nobuteru Yuuki (*Alita*, *Lodoss Wars*, *X*). Está considerada como la mejor serie de animación del año, y para darse cuenta de ello sólo hay que ver un episodio al azar: la calidad técnica es excelente, el realismo de los movimientos de los personajes es perfecto y hay escenas realmente espectaculares. No es calidad de televisión, sino de OVA. Y mantener ese nivel a lo largo de 26 episodios, sin que haya saltos bruscos, incluso mejorando la calidad a lo largo de la serie es realmente difícil, pero por lo visto no imposible.

Y para no descompensar, la historia que nos cuenta *Escaflowne* es igualmente interesante. A simple vista, con un pequeño resumen, no es más que otra aventura de una estudiante de instituto en otro mundo, de las que hay a patadas. Si lo miráis así, tal vez no tenga demasiado interés. Pero pronto quedas atrapado por los acontecimientos que, sin pausa, sacuden la vida de la pobre Hitomi, cuyos poderes precognitivos parecen haber aumentado espectacularmente gracias a su extraño colgante hasta el punto de que prácticamente no hay episodio sin visión, (y siempre son horribles), de muerte y destrucción. Y es que la chica parece abonada a salvar a Van Fanel, el joven rey de Fanelia, un muchacho que, cazando un dragón según la tradición de su reino, aparece en la Tierra. Hitomi es transportada a Gaea junto a Van, donde asiste al despertar del



ESCAFLOWNE



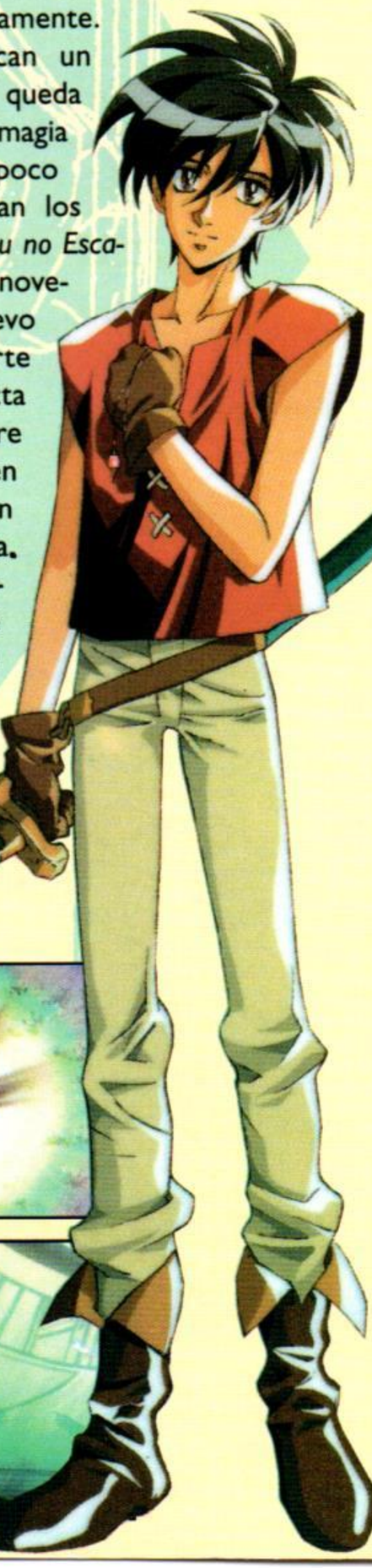


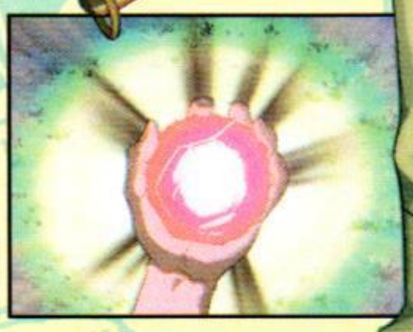
Escaflowne, el Guymelf Ispano protector de Fanelia. Pero no pueden evitar ser derrotados, y Van debe ir buscando alianzas y toda la ayuda posible para enfrentarse al poderoso y tecnológico Imperio de Zaibach, cuyo general en jefe es un viejo conocido de Van. Los personajes principales van apareciendo escalonadamente: primero Van, luego Merle, Dilandou, Allen, Folken, Millerna... En ellos puedes encontrar de todo, desde la personalidad aparentemente monotarea de Van, a la caballerosidad algo empalagosa de Allen, la mimada Millerna y el oscuro Folken. Un abanico de secundarios bien escogidos acaba de redondear la historia, consiguiendo un alto nivel de adicción (garantizado).

El primer episodio de la serie no puede ser más típico: conocemos a Hitomi Kanzaki, la protagonista, enamorada de Amano, otro componente del equipo de atletismo del instituto. Es una carrera, tiene una visión y se desmaya. Su amiga Yukari le dice que Amano debe irse del país, y ella decide repetir la prueba para batir su récord (100 metros en menos de 13 segundos). Si lo consigue, Amano le dará su primer beso. En plena carrera vuelve a tener la misma visión, pero ahora es real: un chico vestido con ropas extrañas aparece ante ella, y para colmo no viene solo, sino con un monísimo dragón enorme y hambriento. Hitomi es la única capaz de entender el lenguaje del joven, y huyen, pero el dragón parece encontrarlos más apetecibles y les da caza; el chico, ayudado por Hitomi, logra vencerlo, y tras extraer una piedra rosada de su cuerpo (Dragenergist), una luz los envuelve y ascienden al cielo.

Hitomi se encuentra en Gaea y se convierte en la compañera de aventuras de Van Fanel, que ha prometido devolverla a su mundo. Los problemas se suceden, Van es odiado a muerte por Dilandau, que aprovecha cualquier oportunidad para intentar matarlo y Hitomi se siente muy atraída por Allen Schezar, uno de los Caballero del Cielo de Astoria, un poderoso país de Gaea. La historia se desarrolla en dos frentes distintos: por un lado, la trama para hacerse con el poder en Gaea y la obsesión de Van por vengar a su país, y por otro el triángulo -cuadrado-hexágono amoroso que se forma, puesto que Hitomi, previsiblemente, se enamora de los dos protagonistas, Allen y Van. Por un lado, hay interés por saber en qué consiste exactamente el plan del Imperio de Zaibach, y, por otro, a quién eligirá Hitomi.

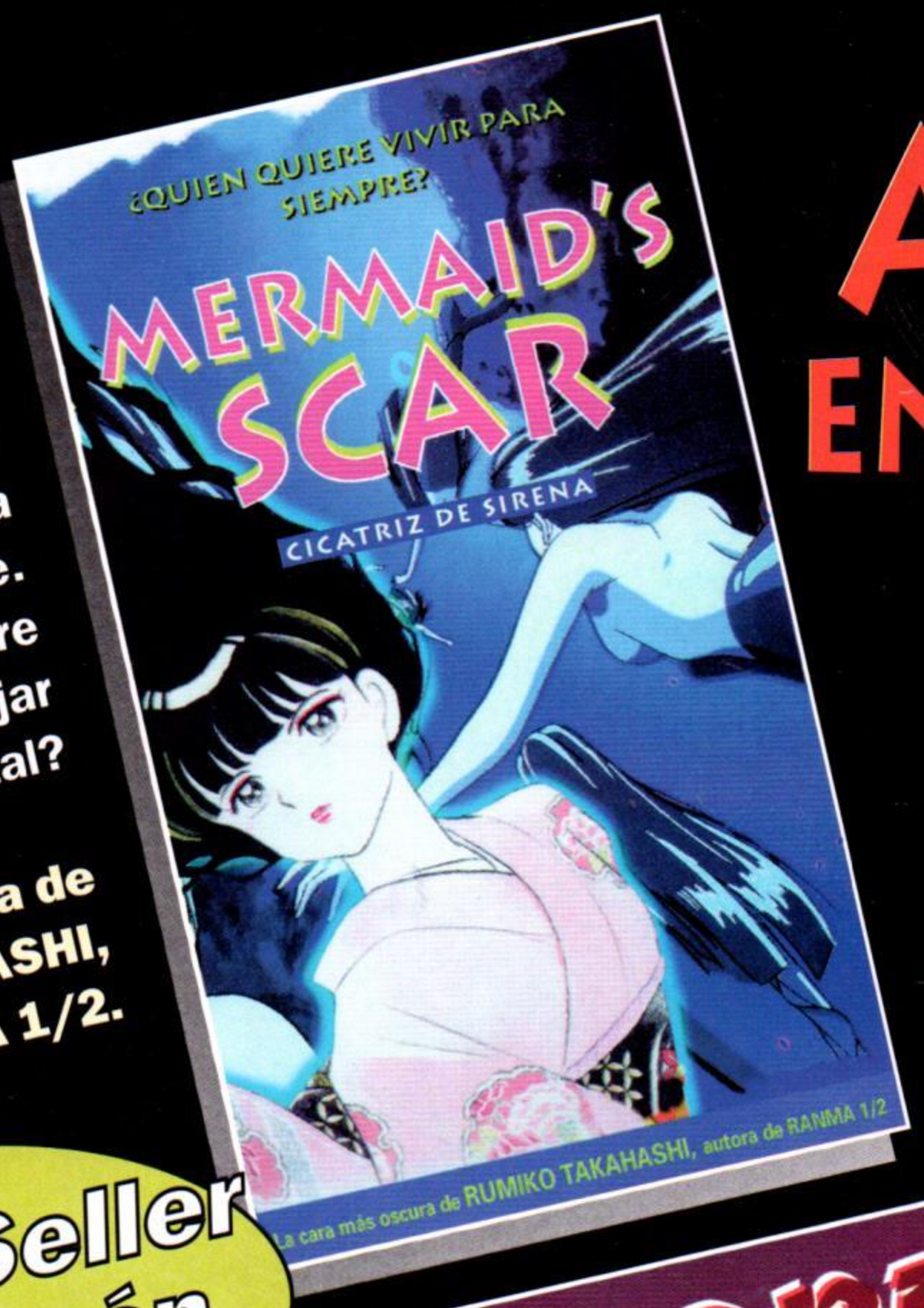
La característica más destacable de la serie son sus originales diseños. Nobuteru Yuuki ha creado unos personajes llamativos, que parecen feos según cómo los mires, narizones, dándole a Hitomi unos ojos desproporcionados, que, a primera vista, pueden no gustar. En mi caso, la primera vez que vi ilustraciones de *Escaflowne* no me gustaron nada los diseños, y empecé a ver la serie con curiosidad para ver cómo resultaban animados. E, increíblemente, convencen, y mucho. Se salen de la tónica habitual, son frescos e innovadores, y funcionan perfectamente. Al principio chocan un poco, pero uno queda tan atrapado en la magia de Gaea que tampoco importa cómo sean los protagonistas. *Tenku no Escaflowne* es la mejor novedad de este nuevo año, una fuerte apuesta de Selecta Vision que quiere comercializarla en nueve cintas con tres episodios cada una. Algo que, si tenéis un mínimo de sensibilidad y afán de aventuras, bajo ningún concepto, debéis dejar escapar.





AHORA EN VÍDEO

A LA VENTA EL 15 DE MARZO



La leyenda dice: Come carne de sirena y vivirás para siempre. Pero ¿qué ocurre cuando quieres dejar de ser inmortal?

La cara más oscura de RUMIKO TAKAHASHI, autora de RANMA 1/2.

Best Seller en Japón

&

Del marchito calor del cadáver cada vez más frío de su madre, ha nacido un ogro a quien nadie ha puesto nombre. Sólo su espada ha sido bautizada . . . ¡Onikirimaru!

OTAKU VISION

La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

OTAKU VISION es una marca registrada por Selectavisión S.L.

SELECTA VISION

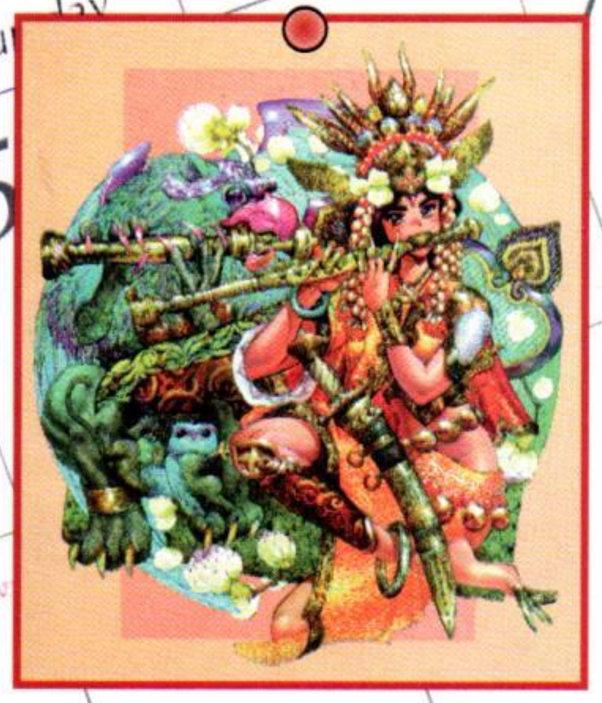
calle Roma, 4. 08023 Barcelona. Tel. (93) 418.53.00 Fax (93) 418.88.11

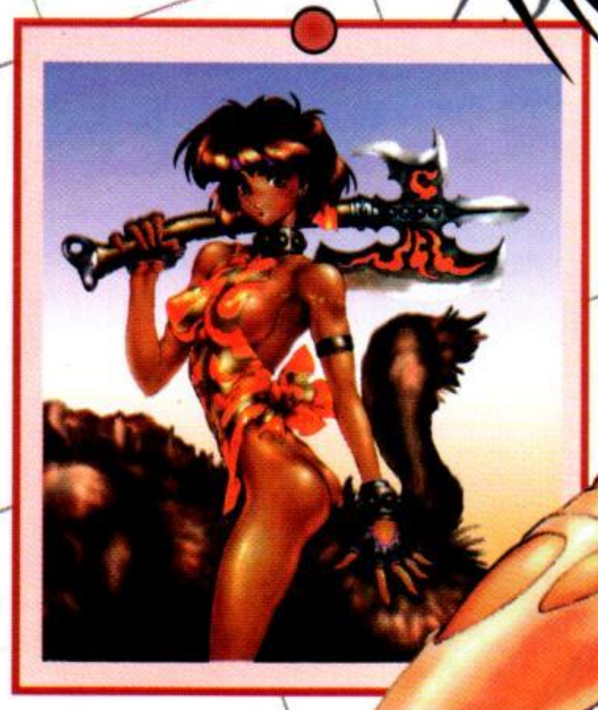
SCALENDAR SHIROW

Cada año aparecen calendarios de las series más interesantes en el mercado japonés. Aparte de los dedicados a las series de moda del momento, están los Memorial, sobre alguna serie que ya no se emite pero que sigue siendo popular, o los calendarios de ilustraciones de algún autor famoso.

El más interesante de los que hemos visto es éste, el Gemcat 98, ilustrado enterito por Masamune Shirow. Todos conocéis su gran habilidad como dibujante, y probablemente le admiréis más por sus diseños femeninos (porque, hay que reconocerlo, las doce páginas son de chicas).

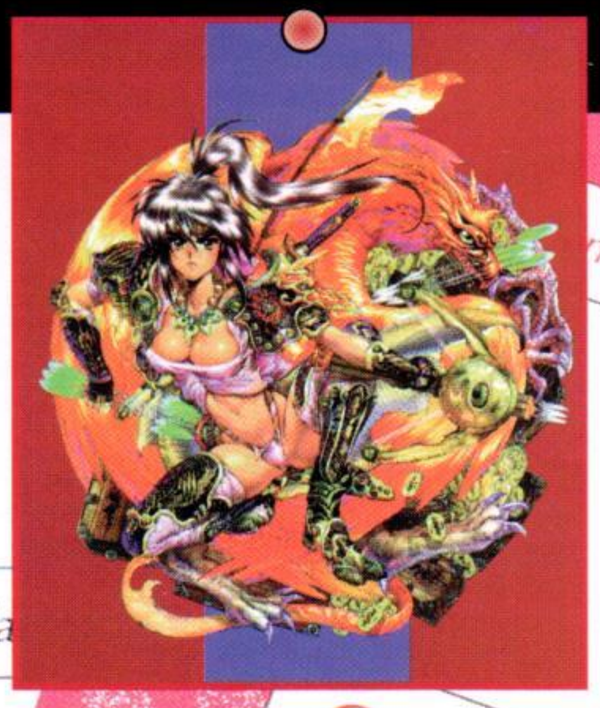
Los motivos son diversos, desde referencias hindúes en plan *Orion* hasta una chica vestida algo así como de camarera, o bombonera, eso sí, con muchos lacitos. Aparentemente no tienen mucha relación con el mes del año (aún los habrán adjudicado a voleo), pero son ilustraciones a color, llenas de detalles y con un acabado magnífico. Pero no penséis que vais a poder colgarlo orgullosamente en el centro de vuestra pared, porque, lamentablemente, es un poco pequeño, tamaño media cuartilla, pero aún y así, vale la pena. Y mucho.

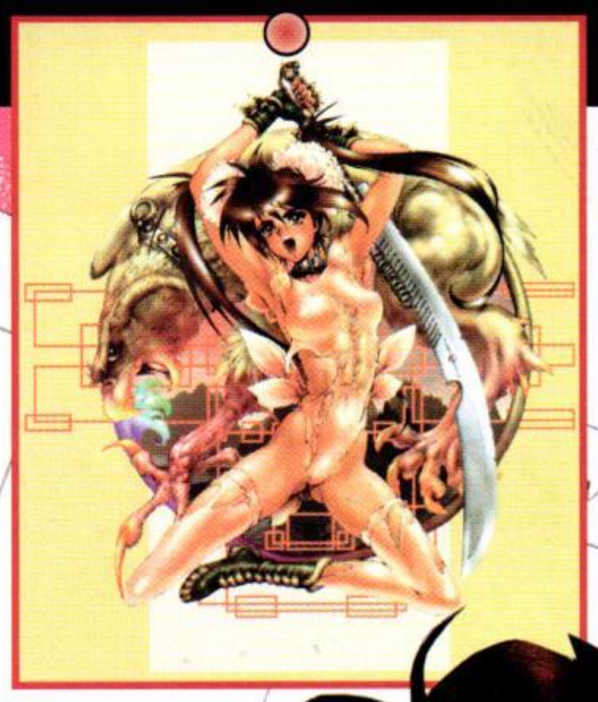


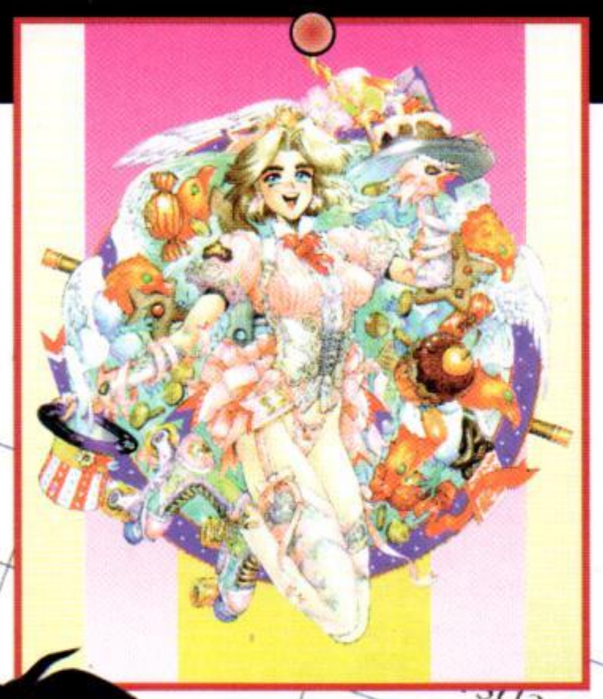


0

por Ismael Herrero

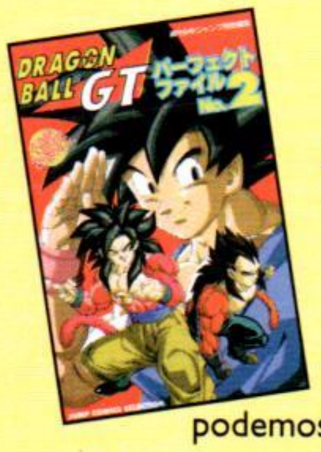






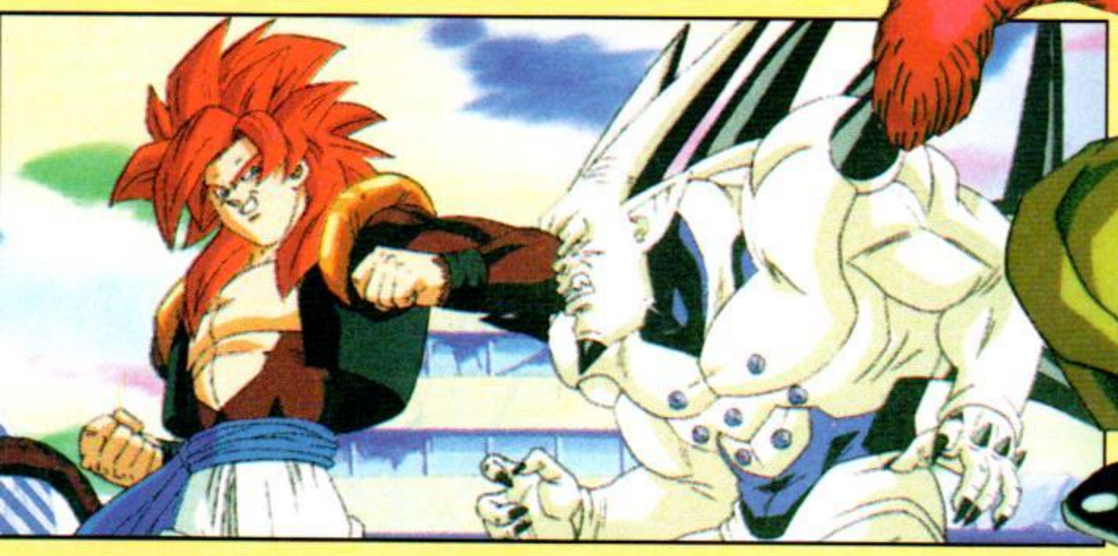
DRAGON BALL GT

Por: Ismael Herrero



Ahora que *Dragon Ball GT* ya no se emite en las televisiones japonesas y en espera de que las españolas se decidan de una vez, por lo menos podemos consolarnos con este *Perfect File Book 2,* donde podemos encontrar un resumen de los últimos episodios de la serie y tener una perfecta galería con todos los personajes. Comienza igual que el anterior, con una lámina de pegatinas con los personajes aparecidos en la segunda etapa de la serie. A continuación, tenemos la galería de personajes, tanto buenos como malos, con las últimas "innovaciones", como transformaciones nuevas, fusiones, cambios de look, etc. Para saberlo todo sobre la serie, lo mejor son los resúmenes de los últimos capítulos, donde se narran los enfrentamientos de Gokuh y Cía. contra los dragones malvados y las espectaculares (por no decir otra cosa) transformaciones de los superguerreros. Para los más interesados en el dibujo, también podéis encontrar unas hojas con los diseños de personajes, que también son interesantes, y por último, una entrevista con la dobladora de Son Gokuh, Masako Nozawa, que promete ser interesante. Como veis, cargadito e indispensable.

Ya lo hemos dicho varias veces, pero otra más no creo que moleste: no hay manga de *Dragon Ball GT*, así que dejad de pedir su publicación a las editoriales. Tampoco tenemos datos fiables sobre la fecha de emisión de la serie. Ha habido tantos rumores sobre ello, que no sabemos qué pensar. Pero lo que parece seguro es que, por lo menos en las autonómicas, se emitirá.



Kenji-Tsuruta

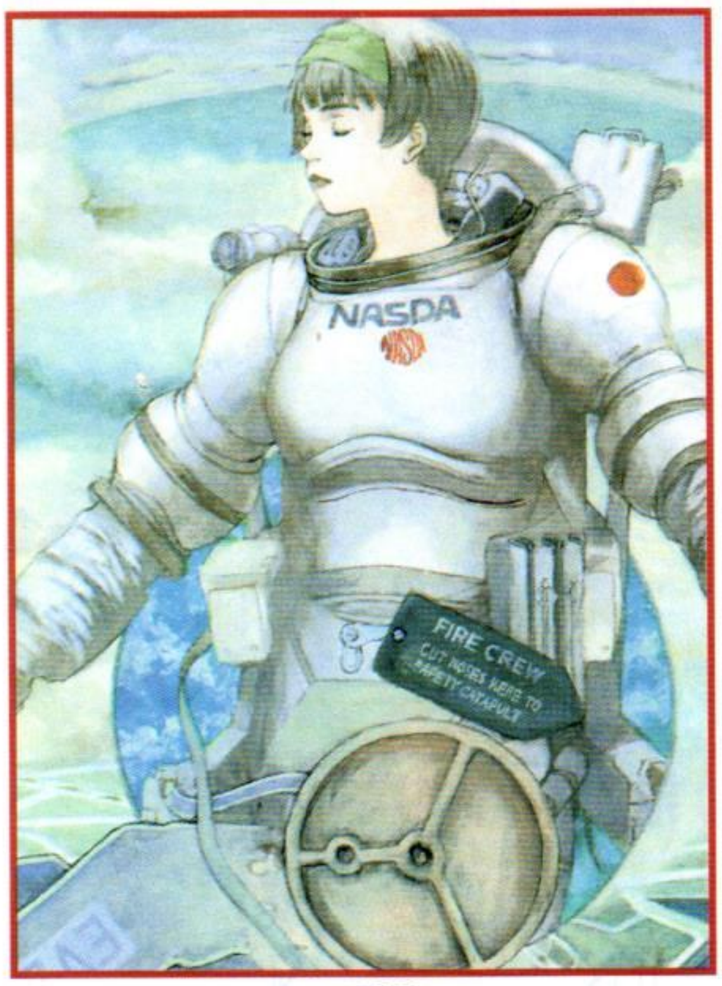
Por: Minami

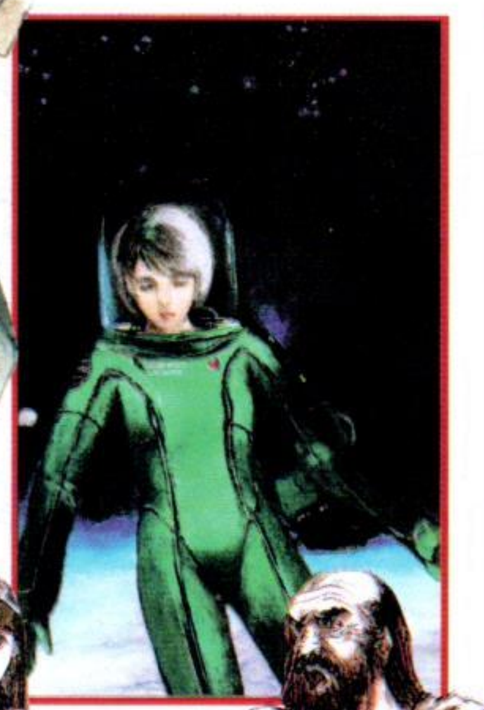
水素

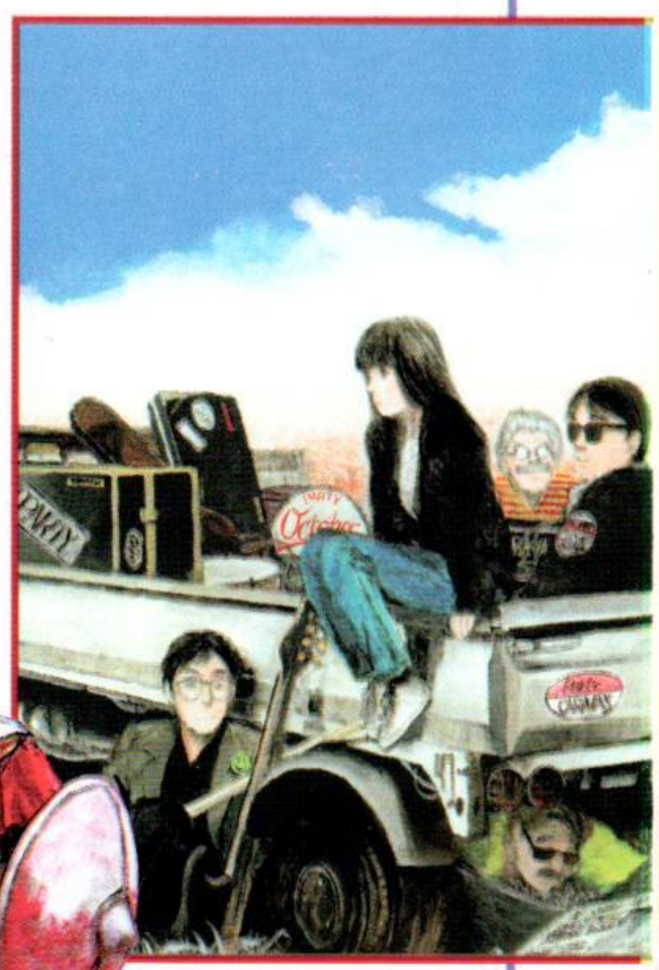
hydrogen

ISBN: 4-06-330040-4

Kenji Tsuruta no es un autor demasiado conocido en España. Sólo se ha publicado una de sus obras, *Miss China*, o *Spirit of Wonder*, y lo cierto es que tampoco ha sido una locura. No se trata de un autor muy prolífico. Apenas tiene un par de obras más, y son recopilaciones de historias cortas, *Spirit of Wonder* (sin demasiada relación con *Miss China*), y *SF Meibutsu*.
El estilo de Tsuruta es característico y un poco alejado de la estética manga general que impera en el mercado español. Unas proporciones cuidadas y, en general, un estilo bastante realistas definen el grafismo de este autor. Pero quizás el modo más seguro de saber si es o no Tsuruta es leer sus historias. En todo parece imperar una cierta magia, y los protagonistas se dejan poseer por la fuerza de sus deseos.
Lo último que ha salido al mercado es un libro de ilustraciones, llamado *Hydrogen*, donde se recogen tanto ilustraciones de sus trabajos conocidos como otras homenajeando a los que se supone son sus ilustradores favoritos, como esta Nadia de Yoshiyuki Sadamoto que venía acompañada de una ilustración de Elektra, u otra de *Alicia en el País de las Maravillas*. Pero no parecen obedecer a nada en especial. Sólo son eso: ilustraciones bonitas.
Pero no sólo estamos ante un libro de ilustraciones donde encontrar bonitos dibujos, también hay unas cuantas historias cortas inéditas. Algunas en color, otras en blanco y negro, nos demuestran una vez más el genio de Tsuruta, más inclinado a hacer las cosas bien, como a él le gusta, y poder reflejar las pequeñas cosas de la vida sin ser un esclavo de las fechas de entrega. Siguen fieles al *spirit of wonder* que impregna toda su obra, y es por eso que la humanidad de sus relatos sorprende al lector. Casi no me quedan adjetivos que añadir a este libro, pero tenga la sensación de que, con todo, me ha quedado corto.







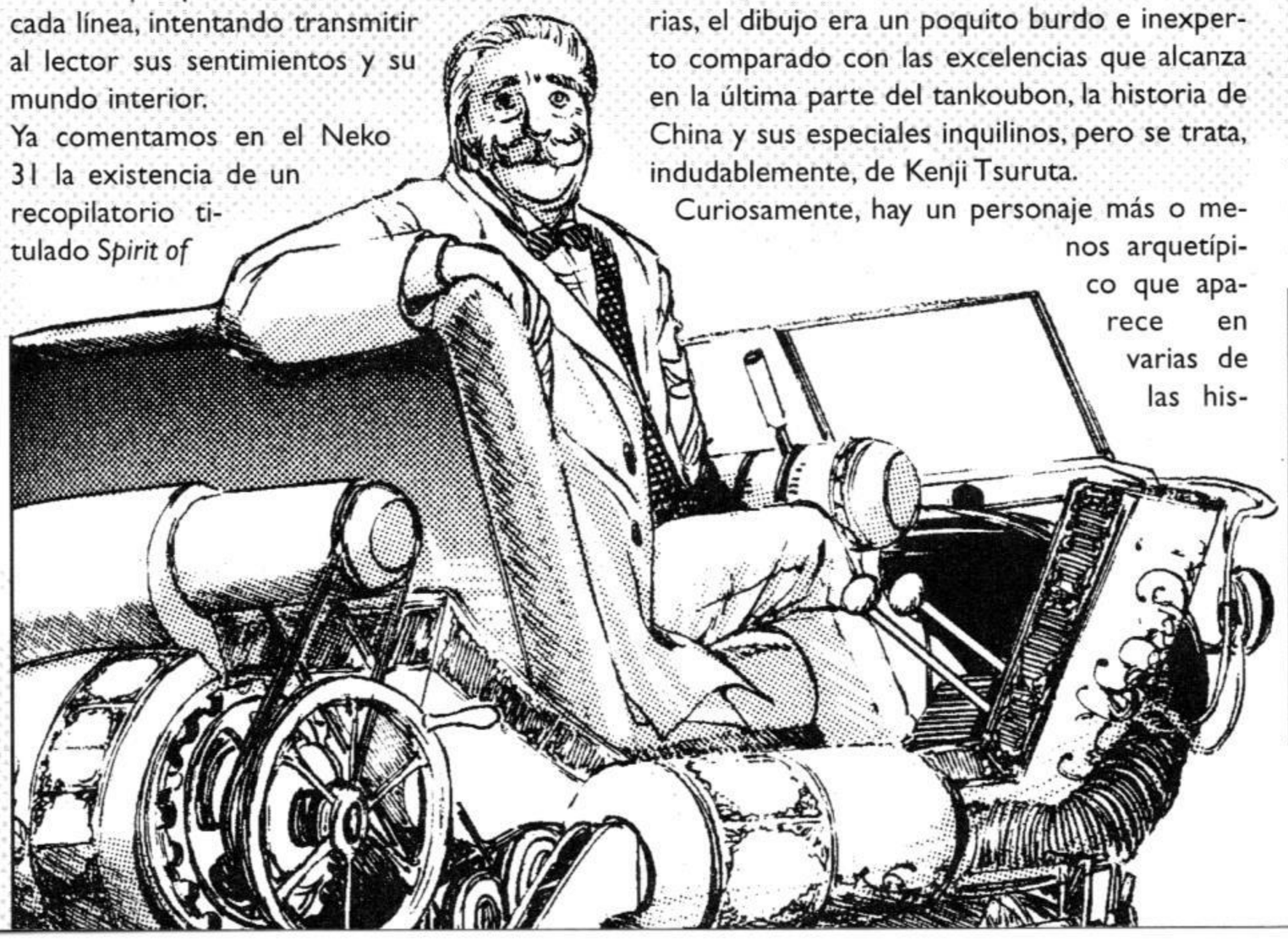
Spirit of Wonder

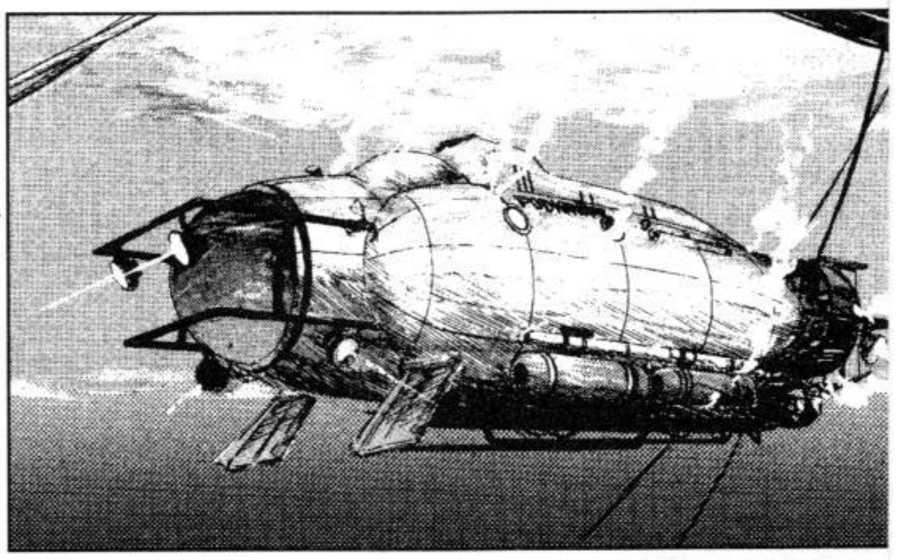
No puede decirse que Kenji Tsuruta haya llegado a ser conocido gracias a la longitud de sus obras. La más conocida (casi podríamos decir la única) es *Miss China*, o *Spirit of Wonder*, el material que se ha publicado en España y en Estados Unidos. Un autor como Tsuruta tan sólo puede surgir gracias a una industria que funcione perfectamente y pueda permitirse algún que otro capricho, como un autor "excéntrico". No parece que sea capaz de respetar las estrictas fechas de entrega con ese trabajo tan detallado e indudablemente personal, aunque sospecho que la razón principal es que no quiere. Probablemente prefiere no publicar a hacerlo con un producto del que no esté satisfecho. Tusruta parece ser uno de esos autores que ponen su corazón en cada línea, intentando transmitir al lector sus sentimientos y su mundo interior.

Ya comentamos en el Neko 31 la existencia de un recopilatorio titulado *Spirit of Wonder* que no tenía relación con la Miss China que conocemos, pero en el que se respiraba la misma atmósfera de misterio y maravilla. Se trata de historias cortas sin aparente conexión, pero en las que invariablemente los protagonistas persiguen un sueño tal vez inalcanzable.

Todo esto viene dado por la reciente publicación de un tankoubon recopilatorio donde se reúnen todos los spirits of wonder, tanto las historias cortas antes comentadas como *Miss China*. En estas poco más de 400 páginas puede apreciarse perfectamente la evolución gráfica del autor. En sus primeras historias, el dibujo era un poquito burdo e inexperto comparado con las excelencias que alcanza en la última parte del tankoubon, la historia de China y sus especiales inquilinos, pero se trata, indudablemente, de Kenji Tsuruta.

Curiosamente, hay un personaje más o menos arquetípico que aparece en varias de las historias, incluso en Miss China. Nos referimos a los profesores geniales y chiflados, como el Dr. Breckenridge. A pesar de sus excentricidades, suelen tener una personalidad encantadora, tal vez por los sueños, irrealizables para la mayoría de los que le rodean, que le motivan. En todas las historias hay elementos fuera de lugar, como androides a principios de siglo, naves espaciales o viajes a la luna. Pero es necesario para crear el clima adecuado para las historias que a Tsuruta le gusta contar. Ese es el denominador común de las historias, tal vez la razón por la que han sido recopiladas bajo ese título. Una especie de Julio Verne sin serlo, visto desde la perspectiva de este hombre tan especial.





SF Mei Butsu

por Jaime Rodríguez

En este tankoubon se recogen las primeras historias de Kenji Tsuruta, el autor de la serie genérica *Spirit of Wonder* (de la cual se ha podido apreciar en nuestro país la espléndida *Miss China)*, realizadas entre 1982 y 1985. Se repiten temas y motivos que serán marca del autor posteriormente, aunque cuesta observar una de las características del autor: el dibujo detallado y cuidado. Cuesta reconocerla, porque se trata de un Tsuruta todavía inexperto, con una línea muy de aficionado, bastante pobre en recursos y de movilidad cuanto menos dudosa. Aunque es cierto también que se puede asistir al progreso paulatino de dicha línea durante el paso de los años, así como que el autor es capaz de registrar un amplio y eficaz espectro de expresiones faciales ya desde el inicio.

Las historias contenidas son diversas: en una de ellas, Koichiro Noda, un empleado poco eficiente, pasa a formar parte, tras diversas peripecias, de un grupo, el Chikyu boetai, cuya finalidad es la de salvar el mundo. En la siguiente historia, *Sailing Wonder*, Akira y su novia Kyoko intentan para construir un artefacto para lanzarse al espacio y descubrir otro mundo similar a la Tierra... aunque fracasan. *Africa* presenta la historia de tres jóvenes que buscan un objeto caído siglos atrás en la Tierra, uno de ellos de forma obsesiva. *1984 Nen seizo* narra la historia de otro Akira que está obsesionado por el espacio y, como el Quijote, intenta hacer su sueño realidad y aventurarse en el espacio sideral para encontrar extraterrestres. *Hojo no tsuki* cuenta la historia de dos tribus lunares, los pulpos y los conejos, que siempre están peleándose. En *Uchu Boei Gun*, la Tierra vuelve a estar en peligro por el ataque de unos extraterrestres. En *Onibi*, una mujer, que vive en una cápsula espacial, se niega a resignarse a perder a su marido...

El resto de las historias continúan con el mismo tono: contenidos fanta-científicos, con personajes que persiguen un sueño imposible (normalmente relacionado con otros mundos), todo ello prefigurando lo que más tarde se vería en *Spirit of Wonder*.

En definitiva, esta recopilación quizás no tenga un atractivo asombroso por sí solo (insistimos, el grafismo -especialmente en las primeras historias- es bastante tosco), pero es una compra obligatoria para el completista de este genial (y poco productivo) autor que es Kenji Tsuruta.

MULTIMEDIA

En las páginas de los últimos *Afternoons*, una de las revistas más leídas, estamos siguiendo una historia llamada *Inugami* (dios perro), que narra la vida de un pobre perro caseto robado de su hogar para hacer experimentos con su cuerpo y convertirlo, poco más o menos, en un asesino. del dulce perrito de antes poco quedó, sólo un animal amargado con una especie de cuernos en su cabeza y unos poderes fabulosos. Pero en su corazón aún recuerda a su amigo, su joven amo, al que echa mucho de menos. El sentimiento es recíproco, y el chico aún busca a su perro por las calles de la ciudad. El animal tiene un nuevo nombre, bien, en realidad es un número, el 23, y se escapa del laboratorio para encontrar a su amo.

Pues el caso es que Masaya Hokazono ya había dibujado y guionizado esta misma historia, con el mismo nombre, y en la misma editorial, desde el *Afternoon* número 9 al número 12 de 1996. Hay algo que está masacrando gatos e incluso a algunas personas, y el protagonista se lo topa de frente: un gato monstruoso. Un perro se enfrenta a él, y ambos sacan de sus frentes unos cuernos con los que se atacan mutuamente. El gato muere y el chico cuida del perro, capaz de comunicarse telepáticamente con él. un mosquito toma sangre del gato muerto y se vuelve enorme, así como una rata y varios animalillos más. Es curioso que el autor haya retormado y rehecho la historia de nuevo, pero lo cierto es que a mí me gusta mucho.

LOS MÁS VENDIDOS

• FEB '98 •

Que no, que la lista de los más queridos sigue siendo inamovible. ¿No os ha cautivado ningún nuevo personaje?¿De verdad?Pues qué se le va a hacer. Este mes los listados de lo más vendido son del Animadia número 2 de 1998 y el material nacional y de importación es por cortesía de Nostromo, en Sevilla.

ANIMEDIA
1 Meitantei Konan 17 Gosho Aoyama
2 H2 23 Misturu Adachi
3 GTO 4 Tooru Fujisawa
4 Gokinjo monogatari 6 Ai Yasawa
5 Kindaichi shonen... 1 Satou Fumiya
6 Shura no koku 9 Masatoshi Kawara

NOSTROMO
1 Intron depot 1
2 Ranma 1/2 Memorial Book
3 Tsukasa Hojo Illustrations
4 Porco Rosso Image album
5 Loose Socks U-Jin
6. Evangelion 100% Newtype

NOSTROMO
1 Dragon Ball (s.azul)
2 Dragon Fall
3 Doctor Slump
4 Alita
5 Ranma 1/2
6 3x3 ojos
7 Gun Smith Cats
8 Eat-man
9 Legend of Mother Sarah
10 Sailor Moon
11 Evangelion
12 Cazadores de magos

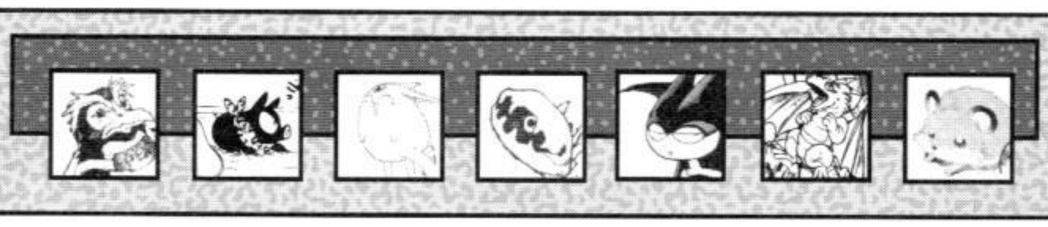
LOS MÁS QUERIDOS

• FEB '98 •

LOS CHICOS
1 DS
2 Shinji
3 R Saeba
4 Yota Moteuchi
5Ryoga Hibiki
6 Junta Megaplayboy
7 Subaru Sumeragi
8 Vegeta
9 Seishiro

LAS CHICAS
1 Pai
2 Rei
3 Akane
4 Madoka
5 Alita
6 Misato
7 Len Momono
8 Ai Amano
9 Arale Norimaki

LAS MASCOTAS
1 Pen Pen
2 P-chan
3 Mokona
4 Feiyo
5 Demo
6 Lars
7 Mappi



EL TOP 10 MANGA

Os vamos a hablar de los mangas que han marcado un record en España.

En tercer lugar encontraremos, en un futuro no lejano, a ***Doctor Slump*** con 3500 páginas aproximadamente, y 40 tomitos de la biblioteca manga de Planeta.Claro que hoy en día no lleva ni una cuarta parte publicada. En cuarto lugar y pisándole los talones, está el desaparecido ***Puño estrella del Norte*** que empezó como comic-book y fue asimilado por 15 tomos, un total de 3000 paginas. En quinto lugar, comparten la gloria ***Los Caballeros del Zodiaco*** y ***Ranma 1/2*** aunque el primer título pasó más desapercibido en el formato papel que el magnético. Susodichas series llegaron a las 2500 páginas. Hasta aquí el reinado de tan politemática editorial, por que Norma editorial empieza a igualar con ***Video Girl Ai*** esta cantidad. Este título ha sido también un éxito de ventas en el país vecino francés. Llegamos al sexto lugar que es defendido por varios títulos que llegaron a las 2300 pág. aproximadas, ***Alita*** que ha entrado en la recta final con 45 comic-book, ***Patlabor*** que todavía le que da un añito o más para terminar, y ***Fly*** cuyo último número 50, salió en el 96. 1800 páginas son las necesarias para integrar el séptimo lugar con ***3x3 ojos***, que fue mutilada con media pulicación en el Shonen Magazine. De Norma son los siguientes, ***Ogenki Clinic***, el primer título de contenido caliente; ***Kimagure Orange Road*** (no comparar la serie de tv con su versión en papel que no le hace justicia); ***City Hunter*** con 29 comic-book tuvimos suficiente, y dentro de 4 meses ***RG Veda*** alcanzará la cima con 9 tomos. Las CLAMP se ven retratadas en este Top ten con solo este culebrón astral. En el noveno lugar y con premio de consolación, ***Gunsmith Cats*** con 1400 paginas; ***Angel***, con 1200 paginas ***Dragon Half***, ***¡Estas arrestado!*** y ***La espada del inmortal*** otras 1000 páginas (80 p'arriba u 80 p'abajo). El Décimo lugar está reservado para dos títulos españoles ***Dragon Fall*** con 1000 páginas de Camaleón Ediciones y ***Sueños*** con 800 más de Glenat. Sin comentarios, pero se merecen este lugar de honor por su perseverancia.

El segundo lugar está ocupado por ***Bastard!!*** ,con 18 tomos y 3600 páginas, de momento. De guión surrealista y caótico donde los haya y sin instrucciones para consumir. Solo aptos para Dark Snaiderbabosos, que se lo han ganado a pulso.

Y en primer lugar el infalible y universal ***Dragon Ball***, ahora con cuatro colores para elegir, del santísimo Akira Toriyama. Este húmilde título ha llegado a la cifra de 211 números y 6700 páginitas.¡ No hay color!

Eduardo Pérez

por Minami

DRAKUUN

Es la protagonista de la historia. Es princesa de Ledomian, la hermana pequeña de la reina, e intentó matar al tirano emperador, desatando su cólera sobre su reino y obligándola a huir.

KARURA

Era comandante de la guardia fronteriza, y recibió el encargo de capturar a la princesa Karura. Pero cuando se quiso dar cuenta ya se había enamorado de ella, así que decidió ayudarla a vengar a su pueblo.

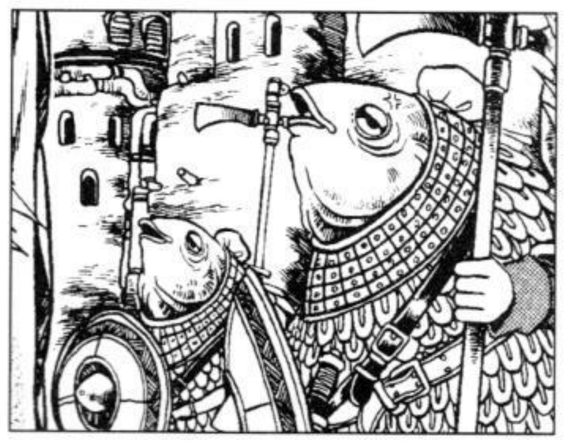
DARDO

La reina de Ledomian se negaba a firmar la alianza que le proponía el emperador, así que trazó un plan con su hermana, que falló y los puso en la mira del imperio. Karura intentará rescatarla.

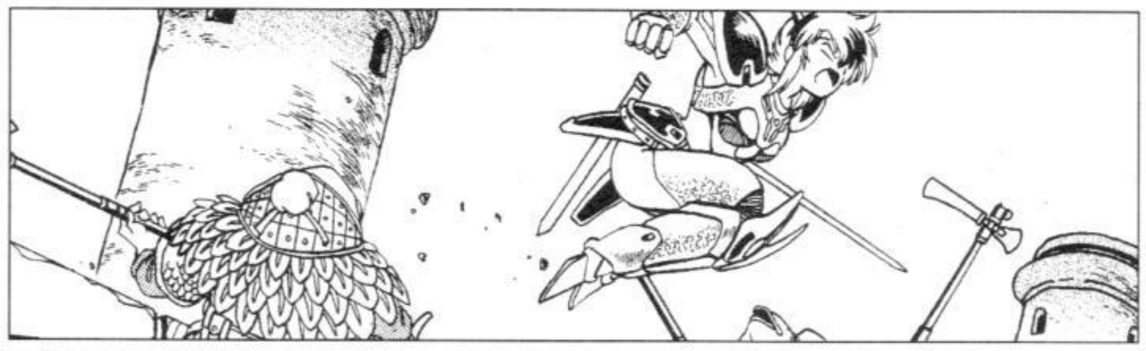
ROSALIA

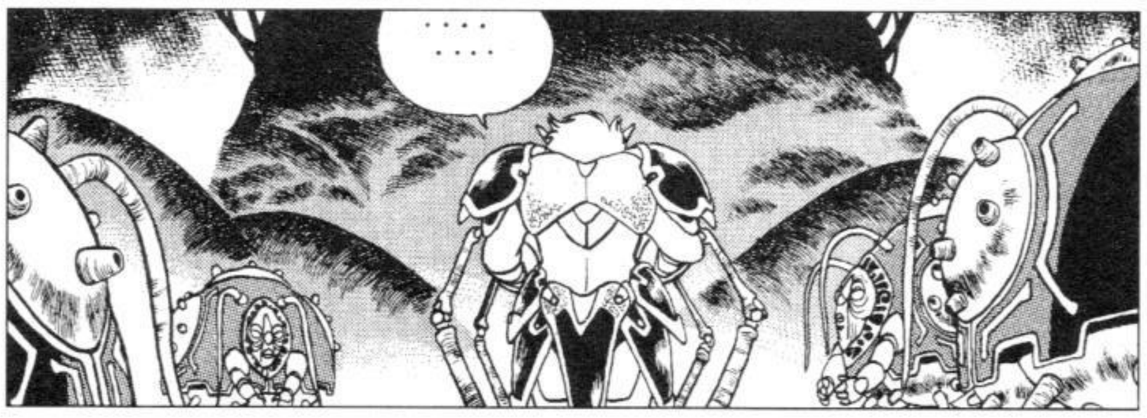
Drakoon es la primera obra de Johji Manabe que se publica en España, a pesar del relativo éxito que ha cosechado en Estados Unidos. Fiel a sí mismo, el autor nos presenta una *space opera* en la que, naturalmente, la protagonista es una chica mona, guerrera, vestida con una armadura que cubre sólo lo indispendable y con cuernos. Es curioso esto de los cuernos, porque parece ser condición indispensable para que una chica llegue a ser la protagonista de una historia de Manabe.

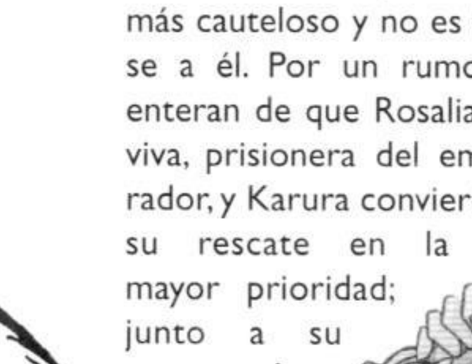
En esta ocasión nadie se interesa por invadir la Tierra, y sí por el reino de Ledomian, gobernado por la reina Rosalia. La hermana menor de la reina, Karura, es la comandante del ejército gracias a su carácter decidido y su amor a las armas y a la acción. Cuando acude al palacio del emperador Gostar para firmar un supuesto tratado de paz que en la práctica sometería a su pueblo al vasallaje, Karura ejecuta el plan secreto acordado con su hermana: asesinar al emperador. Salta sobre él y le revienta la cabeza de un puñetazo. Los consejeros del emperador que la rodean están demasiado soprendidos como para hacer nada, y ella se escabulle como puede. Huye del palacio creyendo haber matado a Gostar, pero Arl, su amante y soldado de Ledomian, le dice que mientras quede una mínima partícula de carne, Gostar no morirá. Y el problema es que ha quedado mucha carne. Durante la retirada, y para proteger a la princesa, Arl pierde la vida, y la compañía debe huir a su reino, donde deben soportar el ataque de las tropas de Gostar. Rosalia y su padre, ya moribundo, convencen a Karura para que se vaya, para que salve su vida y con el tiempo vengarse, ya que ellos no pueden abandonar a su reino.



Los soldados de Gostar tiene orden de encontrar y capturar a la fugitiva, que se supone está escondida en una pequeña ciudad. La guardia fronteriza ha sido movilizada y también acude a buscarla y, de paso, a







divertirse un poco; en uno de los shows que les ofrecen conocen a la mayor atracción, una guerrera muy fuerte capaz de vencer, incluso, a su comandante, Dardo, un enorme perro-lobo-oso (no nos acabamos de poner muy de acuerdo al respecto), muy interesado en la chica.

Descubre que la guerrera es Karura, pero el interés por ella puede má que su deber, y decide ayudarla a vengar a su familia y a su reino asesinando a Gostar, aunque eso le suponga abandonar su cargo y su vida, claro, porque desde el ataque de Karura el emperador es mucho más cauteloso y no es fácil acercarse a él. Por un rumor se enteran de que Rosalia está viva, prisionera del emperador, y Karura convierte su rescate en la mayor prioridad; junto a su grupo asaltan la prisión donde tienen recluida a su hermana, pero no se había dado cuenta de que era una trampa para atraerla y así poder capturarla, el mayor deseo del emperador, furioso porque ella osó herirlo.

La historia tiene bastante batallita con espada, y Manabe mezcla lo medieval (en forma de espadas, armaduras, etc) con una tecnología más avanzada y los seres antropomórficos más extraños, como los hombres-besugo (para no perdérselos), pasando por los más diversos cruces entre perros, lobos y demás mamíferos. Con esto consigue que *Drakoon* sea un producto perfectamente reconocible, ya que el autor sabe dotar a su obra de un estilo característico e inconfundible, sobretodo lo de las protagonistas con cuernos. Si os van las chicas guapas con cuernos, espadas y minúsculas armaduras, y un manga ligerto y humorístico, es lo vuestro.

AVANCE

Johji Manabe es una autor con un estilo muy definido que lleva ya unos cuantos años en esto del manga y eso se nota. Sabe plantear bien una viñeta de acción, el tama principal de sus obras, y también dibujar chicas bonitas, que siempre tienen cuernos (estamos obsesionados con el tema).

por Minami

EXPLORER WOMAN RAY

Su padre era un famoso arqueólogo que desapareció seis años atrás. Ahora sigue sus pasos gracias a su diario, seguida muy de cerca por su rival, Reg Weda, que no trabaja por amor al arte, precisamente.

RAY

Una de las gemelas y eterna compañera de Ray. No parece importarle demasiado meterse en los líos que se mete ayudando a su amiga en sus investigaciones, aunque pueda costarle la vida.

MAI

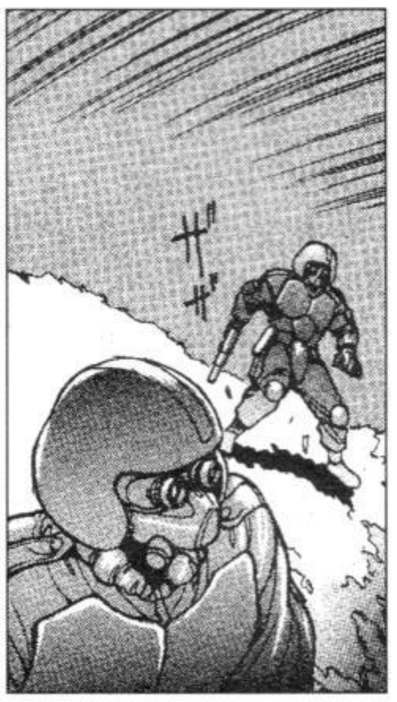
Es la más tranquila de las dos gemelas, y una auténtica apasionada de los mechas. Suelen usarlos para sus expediciones con Ray, aunque a veces se descontrolan un poquito.

MAMI

Todo el mundo conoce a Indiana Jones, el arqueólogo que durante la II Guerra Mundial tenía sus aventuritas que si buscando el Santo Grial, o el Arca de la Alianza, ese tipo de cosas. Como el tema no está mal, es original y da bastante juego, hay un manga, *Explorer Woman Ray*, que va un poco de lo mismo, con sutiles diferencias. La acción transcurre en la época actual, el esforzado arqueólogo es una chica, no lleva ni sombrero ni látigo y su padre también era arqueólogo, actualmente en paradero desconocido.

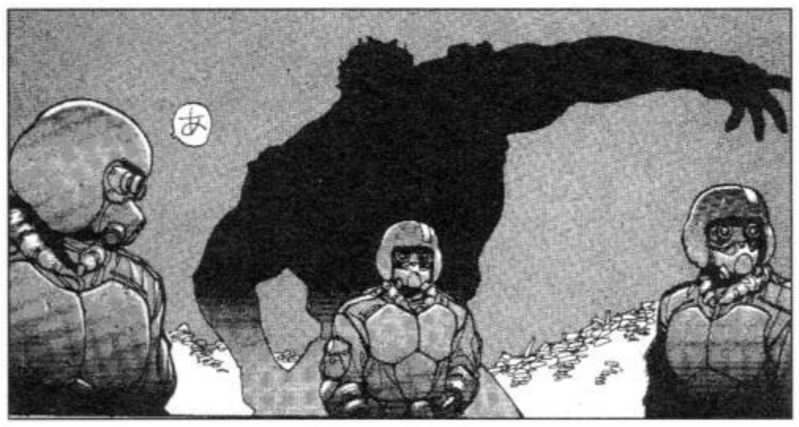
La obra está estructurada en historias independientes, en las que Ray intenta resolver algunos de los cabos sueltos que le dejó su padre en su diario. Acompañada por dos gemelas, Mai y Mami, se ve envuelta en diversas aventuras y debe luchar muy duro contra su directo competidor, Reg Weda (su nombre verdadero es Robert Lambert), un explorador sin escrúpulos para el que eso de la ética no le suena demasiado, y que había sido discípulo del padre de Ray.

El primer tomo está compuesto por varias historias cortas,en ocasiones de un solo episodio, donde Ray y las gemelas resuelven algún caso, o van en busca de algún hallazgo arqueológico. Sus aventuras están aderezadas en varios casos con fenómenos paranormales o bastante fantástico, como en la historia del gigante Talos, el mitológico guardián de la isla de Creta. Para que la estatua reviva, debe mojarse con la sangre de los dioses (coincidiréis conmigo con que, en la actualidad, eso es un poquitín difícil). Pues no, qué va, de la pared sale una estatua que cobra vida y resulta ser Filnogus, el hijo de Hepaisto (para que luego digan que el manga no culturiza). Reg Weda, que se adelanta a ellas, captura a Filnogus para extraerle sangre y revivir a Talos. Y para que os hagáis una idea de aspecto físico de Ray, resulta que todos (los griegos revividos, se entiende), la confunden con Medea, la mujer que traicionó a Talos. El gigante parece que no ha acabado de perdonarla del todo y está un poco mosca, sobretodo cuando ella no para de insistir en que los tiempos han cambiado, que han dormido mucho y que ella no es Medea, aunque Reg Weda y sus colegas no paran de insistir en que Ray se haga pasar por Medea para detener al gigante. Por fin Filnogus y Talos se dan cuenta de que es cierto, que las cosas han cambiado mucho y que su tiempo ha pasado.



No todas las historias son tan cultu-

rizantes, no os vayáis a creer. Hay otras más cómicas en las que las gemelas tiene mucho que ver. Una de ellas, Mami, se pasa el día construyendo mechas, de los que tiene una buena colección en su habitación. En una ocasión, un compañero de clase entra en su cuarto para verlos y tiene la mala suerte de ser lo primero que ve (¿los robots tienen visión?). Así que el pobre chico paga cara su curiosidad porque acaba con un lanzador de rayos de plasma que le sigue como si fuera su padre. Harto del aparatito, intenta desactivarlo, con tan mala suerte que activa el rayo de plasma que destruirá lo que encuentre a varios kilómetros a la redonda. Para desactivarlo hay que introducir una clave secreta que sólo Mami conoce y que se niega a revelar porque... son sus medidas. Pero ante morir y que un chico sepa su talla de busto, elige confesar.



En el segundo tomo la historia ya es más seguida, Ray y Reg Weda acuden a una cita con el padre de la chica, que les entrega otro diario por el que se pelean casi todo el tomo porque contiene las expediciones del profesor durante los últimos seis años. La historia está bien, muchas aventuras, acción, algo de humor y un dibujo correcto y realista de Takeshi Okazaki (sí, el de *Elementalors*). De nuevo nos encontramos ante un manga destinado aparentemente a un público más adulto, lo que nos da alguna esperanza. Si os gustó *Indiana Jones*....

AVANCE

Seguro que muchos de vosotros recordáis la obra anterior de Okazaki, Elementalors,. Si os gustó su estilo, ésto es más de lo mismo. El dibujo es realista, la acción está bien narrada y está bastante acorde con el espíritu de la obra. Es un manga agradable de leer, interesante y un poco más adulto.

por Enrique Pilón

RENKA

En el Japón feudal este muchacho es capaz de llevar el mantenimiento de la mano artificial de Renka sin problemas. De momento no sabemos dónde ha adquirido tal habilidad, pero supongo que más adelante...

SAIKICHI

El frío y extraño protagonista es este ronin que vaga por Japón en busca de un amo y de algo más: el modo de convertirse en humano porque, por si no lo sabíais, Renka es una marioneta. Quién lo diría.

RENKA

Los temas de los mangas que salen al mercado español son bastante variados. Sin ir más lejos, en los avances de este mes tenemos uno de Manabe (puede decirse que es casi género aparte), uno de aventuras y otro del Oeste. ¿Y qué es lo que falta? Naturalmente, uno de samurais. Ese hueco viene a cubrirlo *Renka*, un manga de Hiroyuki Asada que, a primera vista, trata el tema de los ronin, samurais sin dueño que alquilan sus servicios a quien les pague. Si buscáis un manga estrictamente histórico, tal vez no sea la mejor opción, porque no va solamente de eso. El protagonista, Renka, es un ronin, como ya hemos dicho, que tiene como característica especial una prótesis en la mano izquierda, por lo que debe usar la derecha para luchar. Lo malo de Renka es que, de lo bueno que es, resulta un personaje demasiado arquetípico. El más interesante es, sin duda, Sakichi, su compañero. Es algo así como el mecánico de la mano de Renka, y se encarga de su mantenimiento. Es un chico joven y vital, que contrasta fuertemente con su compañero.

Dejando de lado los matices "fuera de lugar" de la obra (como la prótesis mecánica o las gafas de aviador de Sakichi), la ambientación del Japón feudal está muy bien lograda y da una gran sensación de realismo.

En la primera historia Renka es contratado como guardaespaldas de la hija de un poderoso samurai, que sabe que necesita protección por la cantidad de enemigos que tiene. Su propio sobrino le odia porque sabe que mandó asesinar a su padre, y ese sentimiento no le deja vivir, a pesar que su linda primita está algo enamorada de él. Urde una conspiración para matar a su tío que Renka desbarata, sin preocuparle demasiado los sentimientos de su protegida, que le suplica en vano que no mate a su primo. Las intrigas y las traiciones están bien narradas, son interesantes y hacen que este manga se salga un poquito de lo que suele salir al mercado.

Y cómo no, para darle más emoción a la cosa, Renka tiene un secreto. Su personalidad es fría y reservada, algo fuera de lugar pero que no choca especialmente, ya que puedes pensar que es por culpa de su amargo pasado. Pero lo cierto es que Renka no es humano, por lo que parece. Es un muñeco que vivía junto con otros muñecos a cargo de una mujer, que los cuidaba. Renka, para escapar de esa especie de esclavitud, tuvo que matar a su "cuidadora", y desde entonces vaga por todo el país para intentar encontrar algún modo de convertirse en humano. Todavía no sabemos si tiene alguna pista para conseguirlo, o si únicamente va correteando por esos mundos de Dios a la espera de que salte la liebre y descubra cómo convertirse en ser humano.

Es un estilo diferente, bastante realista, trazo ligero pero sin escatimar detalles, diseños atractivos y diferentes, un manga interesante, por lo menos. Si os gustan las historias de samurais, los mangas de época y queréis saber un poco más de Renka, no tendréis más remedio que comprároslo.

AVANCE

El estilo realista de Renka contrasta bastante con casi todo lo que hemos visto hasta ahora. Es un dibujo muy real, con unas proporciones estilizadas y un buen desarrollo de la acción. Las caras de los protagonistas pueden parecer extrañas, pero os aseguro que es debido a la historia.

Por Enrique Pilón

TRIGUN

Esta especie de pistolero es uno de los hombres más buscados de este mundo, a pesar de su cara inocente. Se mete en un tremendo lío cuando lo reconocen y todo el pueblo se empeña en capturarlo.

WASSHU

Junto Bernardine, a en busca de su *senpai*, es decir, Wasshu, no se sabe con qué fin. El pobre es un poco parado y torpe, pero lleva una enorme pistola escondida bajo la capa.

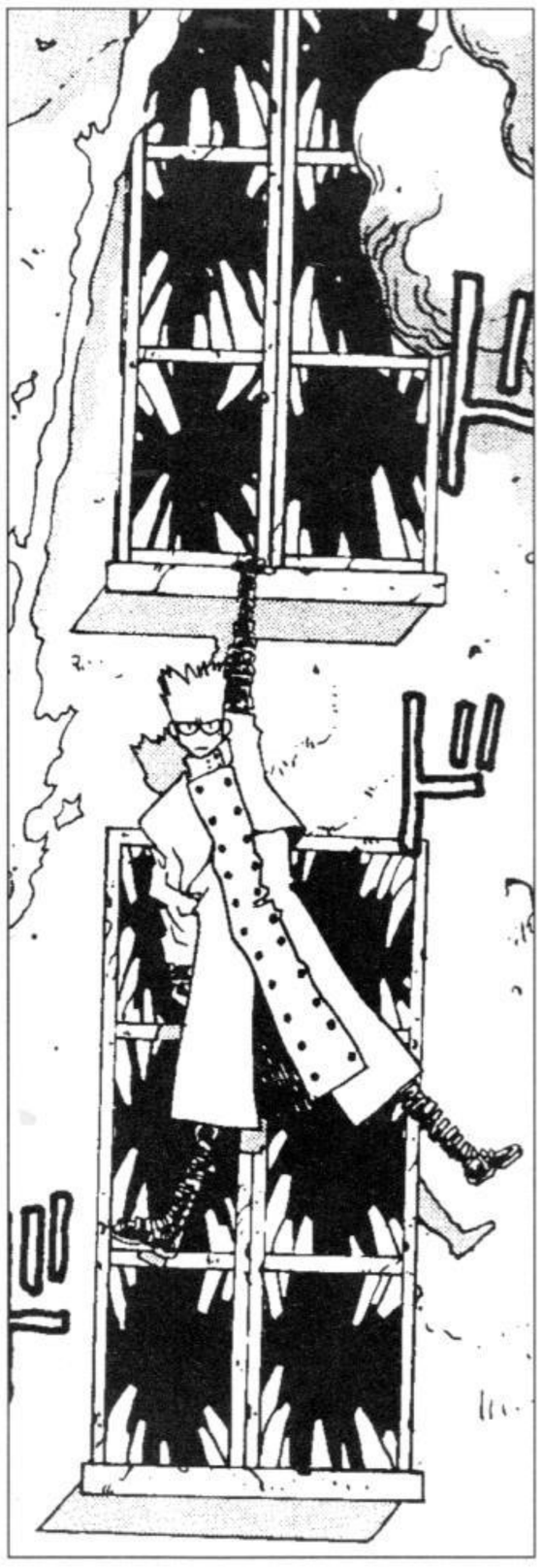
MIRII

Arrebatada, valiente y bastante despistada, Bernardine está dispuesta a hacer lo que sea para salvar a *senpai* Wasshu. Claro que sus intentos de salvación se tuercen bastante..

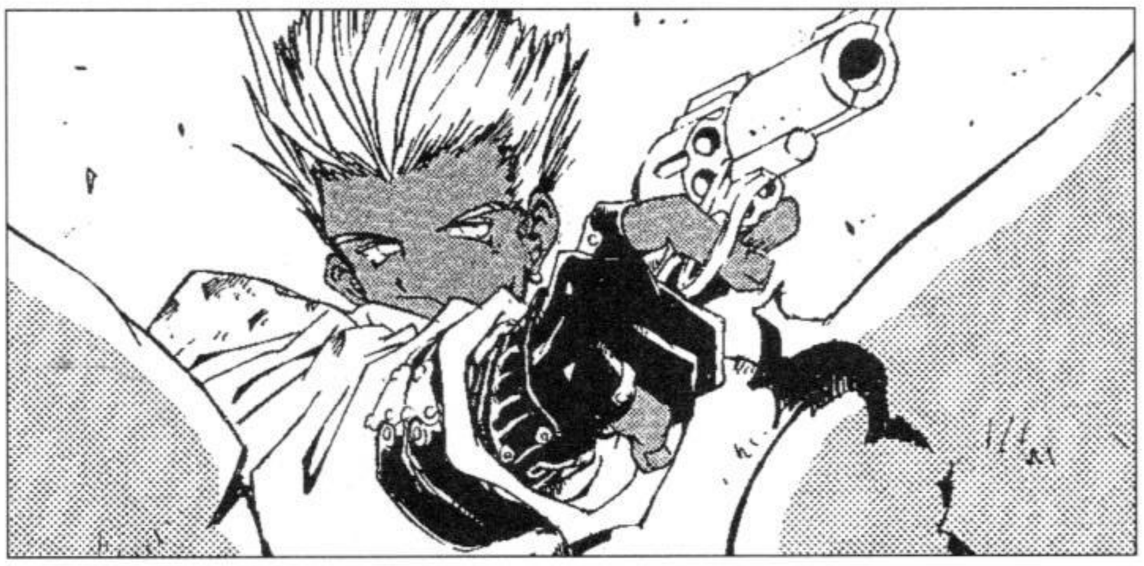
BERNARDINE

Es bastante obvio que los japoneses están bastante influidos por la cultura occidental, sobre todo por la americana. Una de las razones es que, para ellos, todo lo occidental les parece exótico, muy diferente a su cultura, y cada vez recurren más a esas fuentes en busca de inspiración para sus mangas. Sin ir más lejos, todos los mangas ambientados en una especie de época medieval europea, muy alejada de la japonesa. Y otro tema que también parece atraerles mucho son las historias del Oeste. Uno de los autores más puestos en eso de las historias del Oeste es Akihiro Itoh, el autor de *Lawman* y de *Belle Star*, su historia del Oeste. También se publicó otra historia ambientada en un mundo bastante parecido al Oeste americana, con algunas concesiones: *Metal Slader Glory*, un manga que combina unos escenarios 100% norteamericanos y los mechas.

Trigun va más o menos por el mismo camino. Está ambientado en un pseudo-oeste americano, bastante coherente y sin idas de olla. El protagonista, Wasshu za Stampido es un hombre buscado por la ley y con un alto precio puesto a su cabeza. Esta situación es bastante problemática, porque le hace muy difícil el poder quedarse quieto en un sitio. Llega a un pueblecito no demasiado tranquilo, donde llevan un curioso marcador de incidentes violentos y de muertes durante ese día (ya ha habido 72 muertes y sólo es la hora de comer). Nuestro amigo Wasshu ha entrado a comer en una cafetería cuando cuatro tipos de aspecto peligroso entran en el pueblo. Uno de ellos entra en la cafetería y parece reconocer a Wasshu, y pronto entran el resto de cazarrecompensas para matarlo. Nuestro pobre héroe tenía hambre y cae a la primera andanada de balas. Los malos se felicitan efusivamente por haberlo matado sin problemas... claro que Wasshu no está muerto, ni mucho menos. Empieza la pelea, que Wasshu gana disparándoles con una pistola... de juguete. Los frustrados cazarrecompensas quedan tan hundidos, que se van del pueblo totalmente desmoralizados.

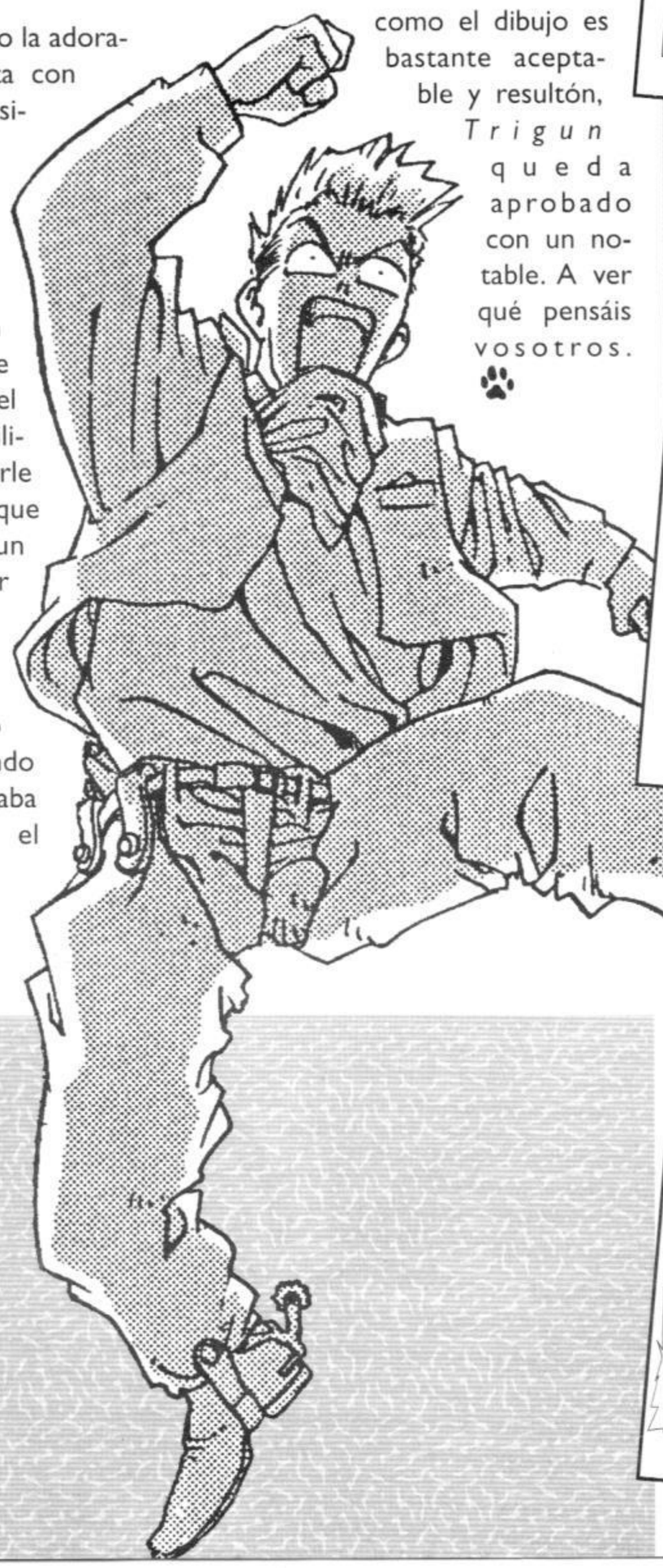


Lo malo del caso es que ahora ya conocen la identidad de Wasshu, y la



malo maloso: un anciano que domina a un tipo enorme y no demasiado listo, pero con una fuerza descomunal.

El manga es interesante porque sabe combinar las escenas de acción con unos toques de comedia muy bien pillados. Tanto la personalidad de Wasshu como la de sus amigos es bastante graciosa. Son unos desastres con patas que siembran la confusión allá por donde pasan. El guión no parece tener demasiadas pretensiones, pero consigue lo que busca, entretener, así como el dibujo es bastante aceptable y resultón, *Trigun* queda aprobado con un notable. A ver qué pensáis vosotros.



cosa se complica cuando la adorable camarera le apunta con una pistola. Wasshu consigue escapar de aquella manera, arrastrándose por los callejones e intentando despistar a los que intentan darle caza. Al pueblo llegan un chico y una chica que lo están buscando. Por el tratamiento que ella utiliza (*senpai*), parece deberle algún respeto. Solo que Bernardine tiene un error táctico: gritar por un megáfono la recompensa, haciendo que la gente que aún no lo estaba buscando se pusiera en ello. Cuando parece que todo estaba controlado aparece el

AVANCE

El estilo de Yasuhiro Nightown tiene ciertos rasgos y diseños parecidos a lso de Yukito Kishiro, el autor de *Alita*, aunque eso tal vez se deba a la similitud del mundo donde viven, que aparentemente está devastado por algo o alguien. A averiguar la causa.

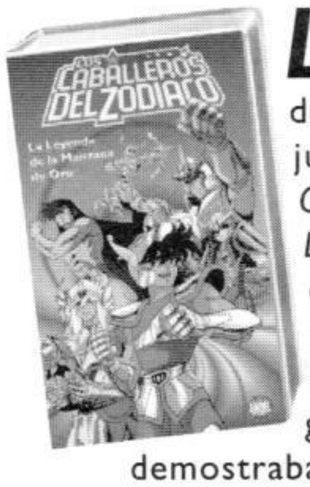
MANGA TOY'S S.L.

¡TODO EN MERCHANDISING!

POSTERS, RAMY CARDS, FIGURAS,
MAQUETAS, HUCHAS, LLAVEROS Y TODO LO
QUE PUEDAS IMAGINAR DE TUS SERIES FAVORITAS.

¡TU TIENDA MANGA EN L'HOSPITALET!
C/ MUNS 3-5 08902 L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
METRO STA. EULALIA (L1) TELF. 421 78 60 FAX. 421 76 13

Los CABALLEROS del ZODÍACO

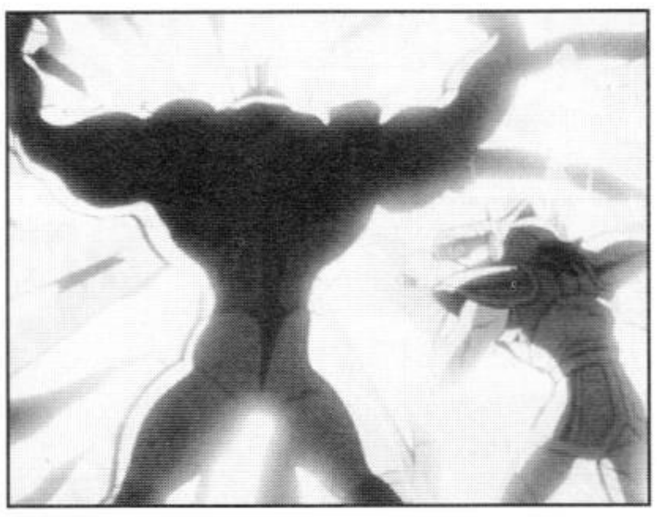


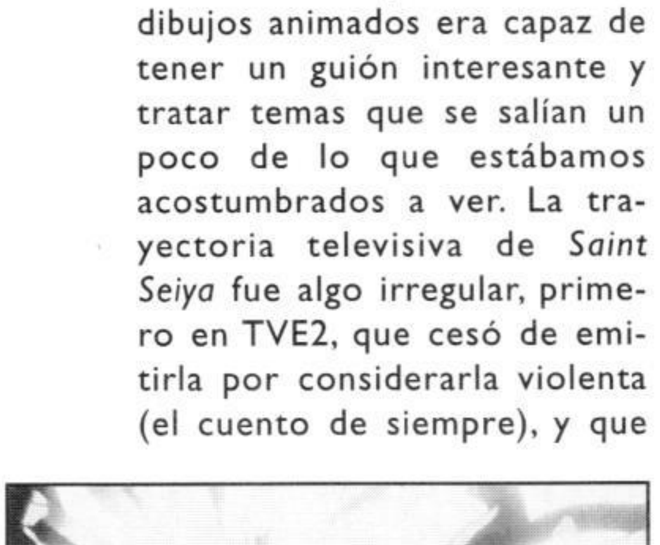
Los caballeros del Zodíaco fue una de las series que, junto a *Kimagure Orange Road* o *Dragon Ball* introdujo a muchos otakus en el mundo del manga. Y es normal, demostraba que una serie de dibujos animados era capaz de tener un guión interesante y tratar temas que se salían un poco de lo que estábamos acostumbrados a ver. La trayectoria televisiva de *Saint Seiya* fue algo irregular, primero en TVE2, que cesó de emitirla por considerarla violenta (el cuento de siempre), y que

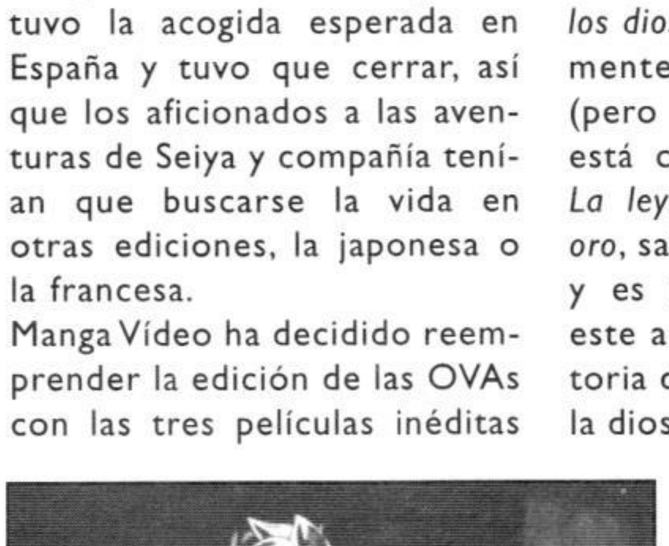
Tele5 recuperó para emitirla íntegramente. El manga no tuvo la acogida esperada en España y tuvo que cerrar, así que los aficionados a las aventuras de Seiya y compañía tenían que buscarse la vida en otras ediciones, la japonesa o la francesa.

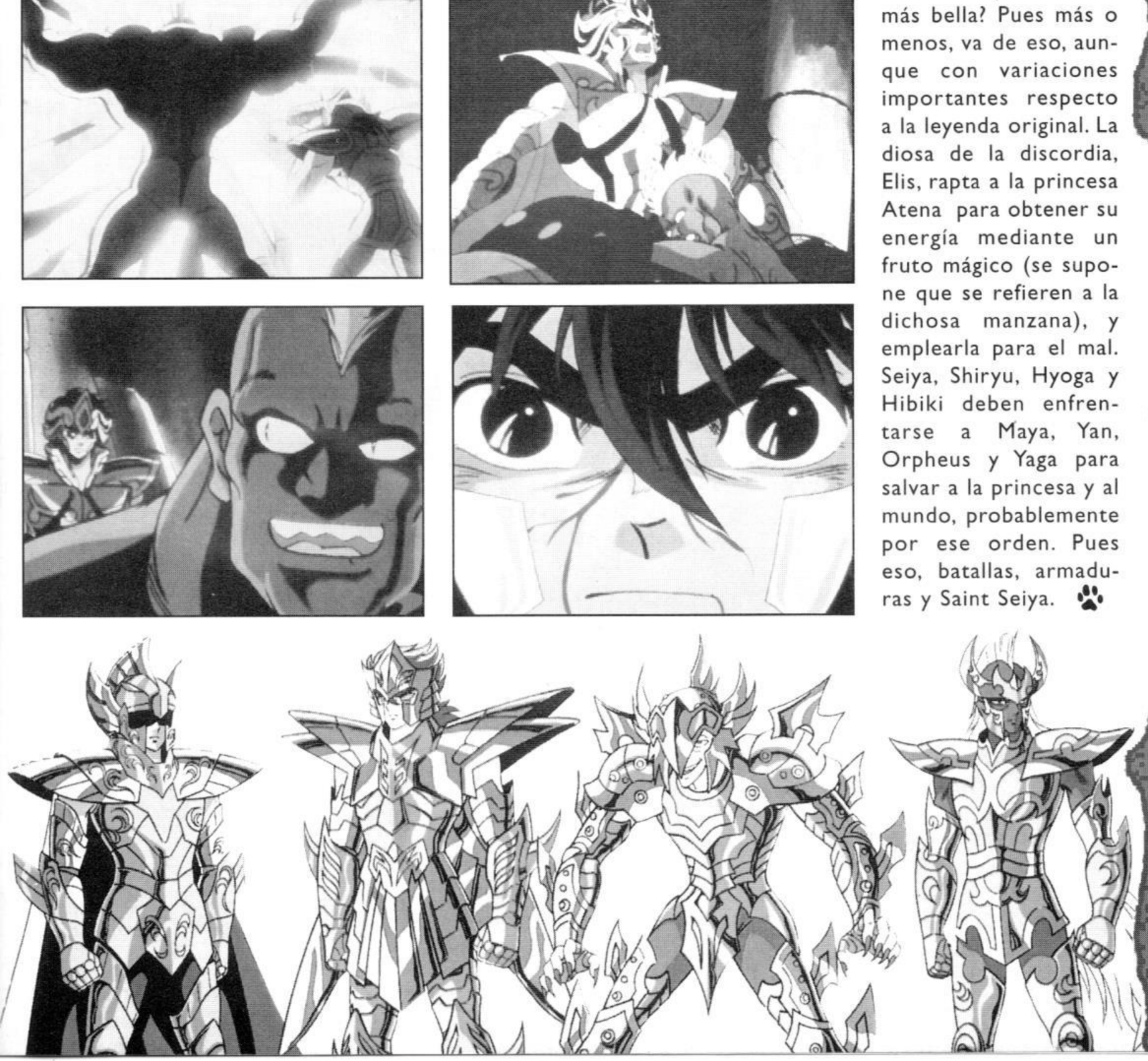
Manga Vídeo ha decidido reemprender la edición de las OVAs con las tres películas inéditas

en España, *La leyenda de la manzana de oro*, *La batalla de los dioses* y otra que, probablemente, se titule *Armagedon* (pero no os fiéis de eso, no está confirmado). La primera, *La leyenda de la manzana de oro*, saldrá a la venta en marzo y es la que comentamos en este artículo. ¿Conocéis la historia de la manzana de oro que la diosa de la discordia entregó a un humano para que decidiera quién era la más bella? Pues más o menos, va de eso, aunque con variaciones importantes respecto a la leyenda original. La diosa de la discordia, Elis, rapta a la princesa Atena para obtener su energía mediante un fruto mágico (se supone que se refieren a la dichosa manzana), y emplearla para el mal. Seiya, Shiryu, Hyoga y Hibiki deben enfrentarse a Maya, Yan, Orpheus y Yaga para salvar a la princesa y al mundo, probablemente por ese orden. Pues eso, batallas, armaduras y Saint Seiya.









LA PUBLICIDAD

Es triste que en un país aparentemente civilizado y tolerante aún pasen ciertas cosas. Todos sabemos que nuestra afición, el manga y el anime, están vistos como una subcultura, sin mayor interés y despreciados por la mayor parte de la sociedad. Estamos más que hartos de que se relacione manga y anime con sexo y violencia extrema, y que todos sus aficionados seamos tachados de infantiles, en el menor de los casos, o de bichos raros. Vaya, me está quedando un artículo un poco radical. Seguro que os perguntáis a qué viene esto. No, no me han atacado por la calle por leer manga ni por salir de una tienda especializada. El caso es que creo que deberían hacer un poquito de buena publicidad del manga y anime, sólo eso. Es ya típico que te digan que dejes de ver esos dibujos chinos llenos de violencia y a la vez se pregunten dónde están esas series tan bonitas como *Marco* o *Heidi*. Y no intentes convencerlos de que Marco y Heidi son lo mismo que *Ranma* o *Evangelion*, la mayor parte de las veces tus argumentos caerán en saco roto. Y todo esto viene a la edición de *La Biblia* de Osamu Tezuka que el periódico ABC regala cada domingo. Es anime, de un autor apodado en Japón el dios del manga. Pero esperad sentados a que lo reconozcan, porque ya que es una coproducción con la RAI italiana han quitado hierro al asunto presentándolo como un producto bíblico para toda la familia. Porque lo es. El manga y anime no se reduce a las cintas eróticas, *Dragon Ball* y los productos gore. Tal vez contienen violencia, pero la vida también y no podemos hacer nada.

¿Tanto les costaría hacer publicidad (buena publicidad), del anime? No es de extrañar que cuando una productora tiene los derechos de alguna película de anime intenten evitar a toda costa que lo identifiquen como japonesa (con lo bonita que era *El perro de Flandes*), no vaya a ser que los lapiden, o algo así.

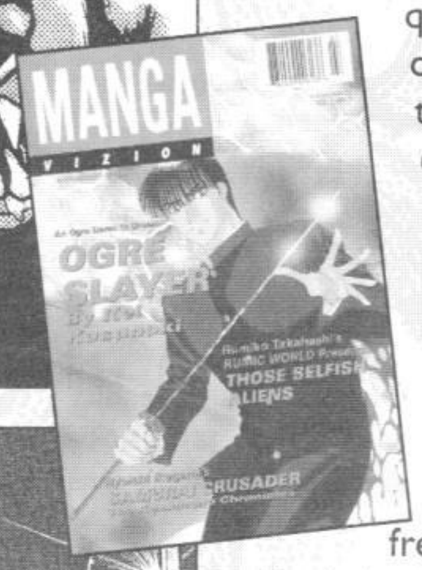
La poca esperanza que nos queda a los pobres otakus es esperar ardientemente que la entrada de la Disney en el mercado con los productos de Studio Ghibli arregle un poco las cosas y, de paso, poder disfrutar de las películas de Miyazaki, Takahata y cía. Probablemente hagan una buena campaña para convencer a los papás que Totoro es inofensivo y no le hará daño a sus hijos, o sino dirán que Miyazaki hace películas tipo Disney. Porque todos sabemos que, si sale en la tele, es porque es verdad.

OGRE SLAYER

por Lucía Gómez

Kei Kusunoki es una autora de shojo manga que empezó publicando su primera historia en la prestigiosa revista *Ribon* de Shueisha, dedicada única y exclusivamente al shojo y que ha publicado mangas como *Marmalade Boy* o *Kodomo no omocha*. Pero parece que a la chica le tiraban más los temas macabros que las historias dulces y románticas, desde siempre le han apasionado las historias de terror y decidió seguir por esos derroteros.

Su obra más conocida es *Ogre Slayer*, un manga shojo de terror que ha sido publicado en el Manga Vizion norteamericano. En él Kei nos cuenta la historia de un ogro que nació con apariencia humana y un único deseo en mente: convertirse en humano. Para ello está convencido desde su nacimiento que no hay más que una solución: acabar con sus propias manos con todos los ogros de Japón. Para ello usa una espada legendaria, llamada onikirimaru (mataogros, más o menos), con la que recorre el mundo en busca de ogros que matar en su interminable camino. No tiene familia, no tiene nombre, y sólo es conocido con el de su espada: onikirimaru, mataogros. Ya que normalmente los ogros están deseosos de comer algo, preferiblemente una chica humana dulce y jugosa, el protagonista suele frecuentar los alrededores de los institutos para vigilar y proteger a las inocentes víctimas, ajenas a la amenaza. Pero que te coma un ogro no es lo único que te puede pasar (aunque sí lo peor), sino que probablemente antes de convertirte en comida de ogro debas albergar a su hijo, porque el cuerpo humano también tiene esa curiosa propiedad. Muchas veces las futuras madres no saben qué les pasa, no recuerdan nada de lo sucedido, pero Onikirimaru debe tener cuidado de que no muera devorada o se vuelva contra él.



La autora ha comentado en alguna ocasión que es a propósito el que Onikirimaru vaya vestido como un estudiante de instituto japonés, eso y que vaya armado con una katana. Por lo que se desprende de una entrevista que concedió la autora a la revista Animérica, no se había planteado demasiado los dilemas morales con los que tendría que enfrentarse Onikirimaru tras cumplir su misión y ser humano por fin. Siendo ogro, su moral es inexistente. No le gusta matar humanos, pero lo cierto es que tampoco tiene reparos en hacerlo si la situación lo exige o si el humano le molesta. A pesar de su aspecto completamente humano, es un ogro, le afectan los sellos y los amuletos para repeler ogros. Y, por tanto, su visión del bien y el mal difiere bastante de la de los humanos normales. Es un tema muy japonés, en el que

los occidentales tal vez perdamos matices al tratarse de monstruos y supersticiones totalmente japonesas.

La historia es algo recurrente porque básicamente ya sabes qué va a pasar. Onikirimaru va a la caza de algún ogro e intentará advertir a la pobre víctima que, una de dos, o se salva o acaba convertida en ogro (el otro de modo de llenar el mundo de ogros). Aunque aparentemente Onikirimaru es un adolescente, parece llevar bastante tiempo persiguiendo ogros, y por eso es capaz de perseguir a ogros dormidos que conoció en otro tiempo y de salvar a las inocentes víctimas.

A primera vista el protagonista es Onikirimaru, el cazador de ogros. Pero a medida que vas leyendo el manga te acabas dando cuenta de que él es, en realidad, el *deus ex machina*, aparece en el último momento y lo arregla todo... bien, es un decir, porque normalmente a esas alturas alguien ha muerto o por lo menos se ha llevado un susto mayúsculo al estar a punto de ser devorado por un ogro. Porque no os vayáis a creer, los ogros comen de todo, hombres mujeres o niños, no tienen demasiadas manías aunque naturalmente prefieren la carne tierna y sabrosa. Lo que aún no hemos llegado a saber es de qué se alimenta Onikirimaru. Como hemos dicho, es un ogro. ¿Y qué comen los ogros? Pues carne humana.

No creemos que se dedique a matar ogros y después mate humanos para alimentarse porque sería bastante contraproducente, así que hemos hecho una votación entre la gente de redacción y hemos llegado a la conclusión de que vive a base de fruta.

Tonterías aparte, el manga en sí no es demasiado interesante, al menos para mi gusto. El tema es demasiado trillado, siempre pasa lo mismo con ligeras variaciones y cambio de protagonista femenina y de ogros, por supuesto. Una de las cosas que se echan de menos es que profundicen un poco en el pasado del ogre slayer, cómo fue su infancia (no creemos que naciera tan crecidito), si no ha vacilado nunca en su interminable labor. Se supone que él no es muy feliz, que se aferra a su deseo de ser humano como la solución para sus problemas y su soledad. Pero nunca lo dicen, nunca dan ninguna pista, y al final la historia se hace un tanto pesada, monótona.

Ogre Slayer ha sido adaptado al anime en forma de una OVA de cuatro partes. La estructura del manga, todo historias cortas, ha hecho que la adaptación sea muy adecuada. Al principio del capítulo se nos informa del destino de onikirimaru antes de meterse de lleno en la historia. En la primera, *El pequeño cuerno*, la protagonista es Moeko, una chica que se salva milagrosamente de los accidentes porque está embarazada de un ogro y su hijo se protege. Acaban descubriéndolo e intentan matarla, pero su hijo la defiende, haciéndole creer que es inmune.

En *La historia de Otakemaru* un terrible ogro que ha dormido durante años está a punto de despertar, y una periodista intenta averiguar lo que le pasó a una amiga suya acudiendo al templo donde se selló la cabeza del monstruo, un templo de la diosa Kannon. Allí se encuentra con Onikirimaru que ha venido a matar al ogro en cuanto despierte. En *La bruja ogro* una mujer está aterrorizada porque fue a un templo a pedir un hijo y el ogro que vivía allí le concedió su deseo a condición que cuando su hija cumpliera cinco años se la comería. Siempre ha protegido mucho a su hija, y cuando se acerca su cumpleaños se vuelve casi paranoide. La madre intenta impedir que su hija sea devorada pero acaba convirtiéndo-[illegible] ogro y matandola con sus propias manos. La última historia cuenta la dura vida de Ryoko, al parecer la única que hizo que Onikirimaru dudara un poco. Era la sirvienta de una familia rica, que la trataba muy mal, aunque no sentía odio hacia ellos. Notó que Onikirimaru tenía un pasado tan triste como ella, y se sentía muy agradecida porque fue el primero que la trató con un poco de amabilidad. Pero todo se estropea cuando él descubre que el ogro que estaba cazando se escondía en Ryoko y no fue capaz de notarlo porque era una chica demasiado dulce y sin rencor.

Las historias son interesantes y palian un poco el "error" del manga, es decir, no profundizar en los personajes. La última historia, *El lamento del ogro*, parece ser un recuerdo de Onikirimaru, de lo que tal vez podría haber sido su vida de encontrar a alguien adecuado.

ESTE AÑO TE ESPERAMOS EN NUESTROS STANDS DEDICADOS AL CÓMIC.

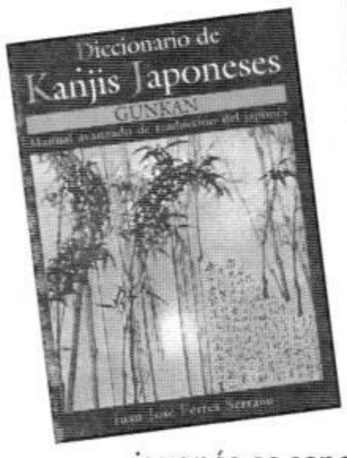
CON LA PRESENCIA DE:

- Camaleón Ediciones
- La Cúpula
- Glénat
- El Boletín
- Amaníaco-Barzelona Cómic
- Librería Cómic de Palafrugell
- Librería Cómic 22 de Girona

DEDICARÁN EJEMPLARES:

- Cels Piñol (*FANHUNTER, FAN CON NATA*)
- Nacho Fernández (*DRAGON FALL*)
- David Ramírez (*B3, SD*)
- R. F. Bachs y J. Busquet (*MANTICORE y YINN*)
- Oscar Julve (*CIRCO CAPUCCINO*)
- Quim Bou (*A REVENTAR, CERCANÍAS*)
- Ramón de España (*EL AMOR DUELE*)
- y otros...

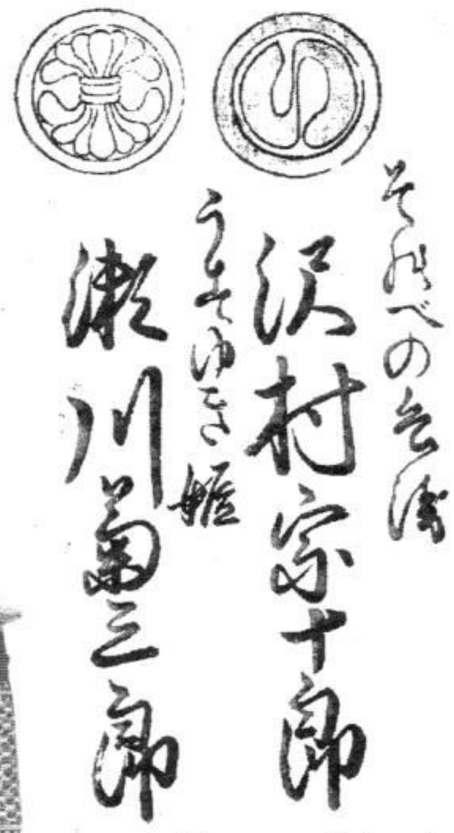
APRENDE JAPONÉS



Esto de ser un otaku suele tener una curiosa consecuencia: tarde o temprano acabas interesado en las costumbres de Japón y en su lengua. Y muchas veces el querer aprender japonés es sencillamente para poder leer todo el manga que quieras sin tener que preocuparte de si lo van a publicar o no, y encima queda tan bien en las estanterías...

Pero el mayor problema del japonés son unos caracteres de dificultad variable: los kanjis. Ellos son los responsables de que aprender japonés sea tan difícil, porque la gramática no es demasiado complicada y el problema del vocabulario te lo encuentras al intentar aprender cualquier idioma. Pero eso de encontrarte una palabra compuesta por cinco kanjis desmoraliza a cualquiera, pero para eso existen los diccionarios, ¿verdad? Pues sí, pero no. Si sabes la pronunciación del kanji no hay problema (relativamente), pero sino, la única solución es buscarlo en un diccionario de kanjis, un poco engorrosos de usar si no tienes práctica.

Para ello un esforzado chico de Córdoba, Juan José Ferres Serrano, se ha dedicado durante tres años a recoger los kanjis más comunes en un diccionario cuyo fin es facilitar a cualquiera la traducción al japonés. También viene incluida una pequeña explicación sobre el origen de los kanjis, la forma de dibujarlos y el modo en el que suelen estar ordenados en los diccionarios de uso más común. A continuación viene el plato fuerte: una lista de kanjis ordenados por número de trazos que, junto a la lectura onyomi y kunyomi del kanji (kunyomi es la lectura cuando va solo y onyomi cómo se lee al ir acompañado de otro kanji), incluye una pequeña lista de las combinaciones más frecuentes con otros kanjis. Como buscar así es un poco difícil, a continuación viene una lista en español para poder localizar con facilidad el kanji o kanjis que corresponden a esa palabra. Y por último también se incluye otra lista de kanjis ordenados por radicales y otra más bien anecdótica donde los kanjis están ordenados por lectura, es decir, alfabéticamente.



Este libro es una excelente herramienta para traducir tus mangas o para averiguar el significado de un kanji en concreto, pero hay que tener en cuenta que sólo es un diccionario de kanjis y que no puede usarse para buscar palabras que no tengan kanji. Y si queréis meteros de lleno en el mundo del japonés, lo mejor que podéis hacer es haceros con algún libro de gramática japonesa para poder seguir un poco la estructura de las frases y las características propias de esta lengua. Pero Juan José dice en su libro que piensa seguir publicando libros para aprender japonés, y como lógicamente lo siguiente a un diccionario debe ser una gramática, tal vez no tengáis que esperar demasiado a tener una en español, porque tristemente no hay casi nada relacionado con el japonés en español, normalmente está disponible en inglés. Por cierto, para haceros con este diccionario, podéis poneros en contacto con Juan Jose Ferres Serrano, c/ San Acisclo 46, 14007, Córdoba, o sino podéis enviarle un mensaje a la dirección de e-mail i42fesej@uco.es.

a	i	u
あ	い	う
ka	ki	ku
か	き	く
sa	shi	su
さ	し	す
ta	chi	tsu
た	ち	つ

Parece ser que al menos alguien lee esta sección, e incluso nos envían información... Estamos emocionados.

Miguel Ángel Mena nos escribe desde Coria del Río, una ciudad andaluza que tiene una curiosa historia.

Resulta que por allá en el siglo XVI o XVII, llegó a España una especie de embajada japonesa con el propósito de negociar con armas y otros productos e intentar establecer una relación comercial estable con nuestro país. Les acompañaba un misionero español que vivía en Japón y que les servía de intérprete y guía. Tras dos años de viaje, llegaron a España a través de Cádiz y remontaron el curso del Guadalquivir, el único río navegable, y decidieron establecerse unas semanas en Coria, pueblo natal del misionero, antes de proseguir su camino y llegar a Madrid.

Pero gracias a unas palomas mensajeras, se enteraron de que la situación política en su país había cambiado: había comenzado una guerra (no sabemos si civil o entre feudos), y ahora los pobres embajadores eran proscritos en su propio país. Lógicamente no sabían qué hacer, era una situación que ni se habían planteado. Su misión había quedado fuera de lugar, y tras pensárselo mucho, unos cuantos decidieron volver a Japón a ver qué pasaba, y así lo hicieron, mientras otro grupo esperaba noticias en España. Lo que les pasó es que no tuvieron lo que se dice un cálido recibimiento, y ya que eran proscritos corrieron la suerte reservada a este tipo de criminales: les cortaron la cabeza.

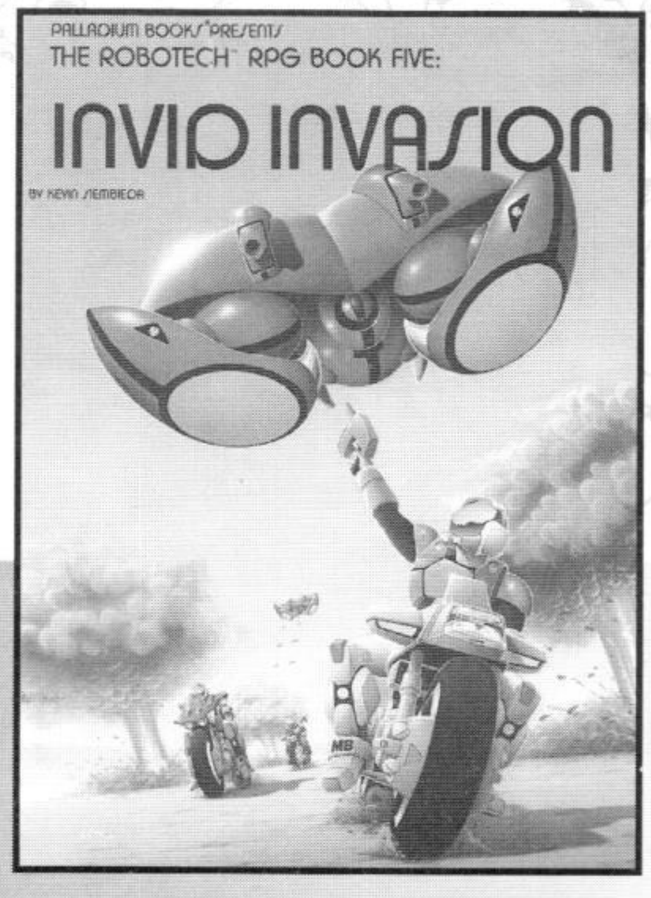
Naturalmente no pudieron ponerse en contacto con sus amigos que se habían quedado en España, y por eso al final éstos decidieron establecerse, porque tampoco tenían más remedio. Pero el gobierno de la época no veía con demasiados buenos ojos a los extranjeros y les obligó a cambiarse el nombre, y a ponerse un apellido muy... peculiar: Japón. Así que acabaron llamándose Luis Japón, Manuel Japón, etc.

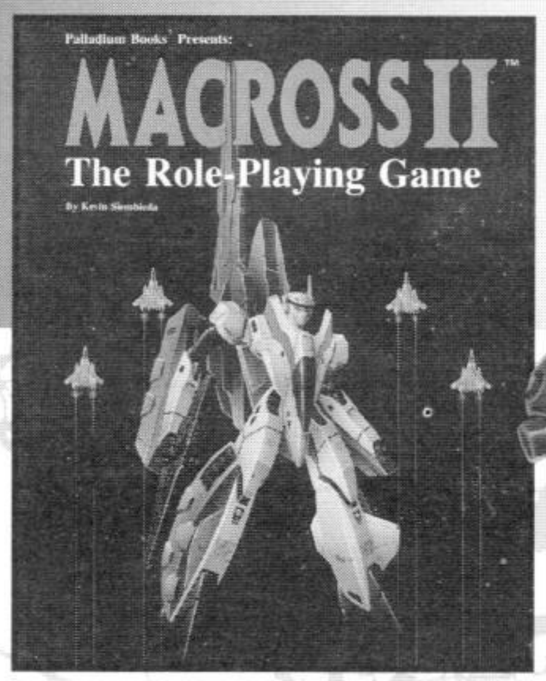
Y es por eso que en Coria del Río aún hay gente que se apellida Japón, descendientes de los samurais (suponemos que eran samurais), que llegaron a España para comerciar y acabaron instalándose. Y no sólo les quedan los apellidos, sino que en el pueblo hay una estatua de bronze representando a un samurai que mira hacia el río, no se sabe si porque quedaba bonito o para expresar el deseo que los japoneses debían sentir por volver a su país.

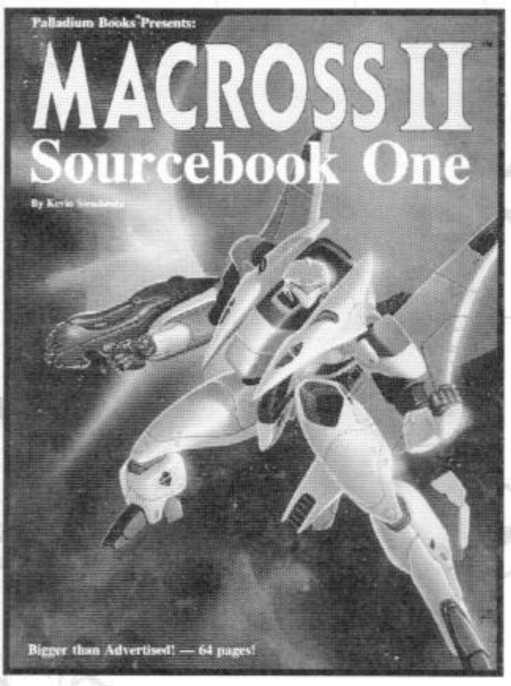
ANIME y RPG

Por Julio Ángel Escajedo

Tras el éxito de *Robotech* en Estados Unidos, Kevin Siembida, dueño y principal creador de la importante compañía de juegos de rol Palladium Games , realizó en 1986 una apuesta algo arriesgada: comprar los derechos de la serie a Harmony Gold y escribir *Robotech: The Roleplaying Game*. Acababa de nacer el primer juego de rol basado en un anime. Este producto funcionó perfectamente, por lo que Palladium continuó editando suplementos y aventuras que cubren toda la macrosaga. Un par de años después, FASA Games desarrolló un juego de tablero de combate de mechas y se puso en contacto con Palladium para adquirir los diseños de los mechas que aparecían en *Macross* para hacerlos protagonistas de este producto. Sólamente les interesaban los diseños, puesto que la historia de fondo ya había sido diseñada. Así en 1988 vió la luz *Battletech*, uno de los juegos de tablero más jugados, que contaría poco después con una adaptación al rol llamada *Mechwarrior*. La industria de los juegos de rol parecía estar preparada para incluir entre sus filas los juegos que bebieran directa o indirectamente de series de anime, especialmente de mechas, por lo que la siguiente en intentarlo fue R.Talsorian Games. Habiendo publicado únicamente *Mekton*, un juego de tablero similar al *Battletech*, y la ya mítica edición 2013 de *Cyberpunk: The Roleplaying Game*. Esta modesta empresa lo intentó con *Mekton II:The Roleplaying Game*, versión al rol del juego antes mecionado. A pesar de no estar inspirado en ningún anime, *Mekton II* contaba con una ambientación que encajaba en cualquier anime de mechas, y en su capítulo final, mencionaba una extensa lista de series japonesas de las que poder sacar ideas para partidas o para modificar la ambientación. Junto al *Mekton II*, R.Talsorian Games publicó *Teenagers From Outer Space*, un desmadrado juego que parecía sacado de cualquier capítulo de *Urusei Yatsura*. Mientras tanto, Palladium seguía publicando ampliaciones de *Robotech* y empezaba a tener problemas con FASA Games. Al parecer, a Palladium no le hacía demasiada gracia el que "sus" mechas fueran utilizados en *Battletech* con tanto éxito. Las desavenencias entre las dos editoriales acabaron con la pérdida por parte de FASA de los derechos para usar los mechas de *Macross*, aunque esto no supuso en absoluto la desaparición del *Battletech*. Además de estas empresas, el grupo creativo canadiense Dream Pod 9 de la

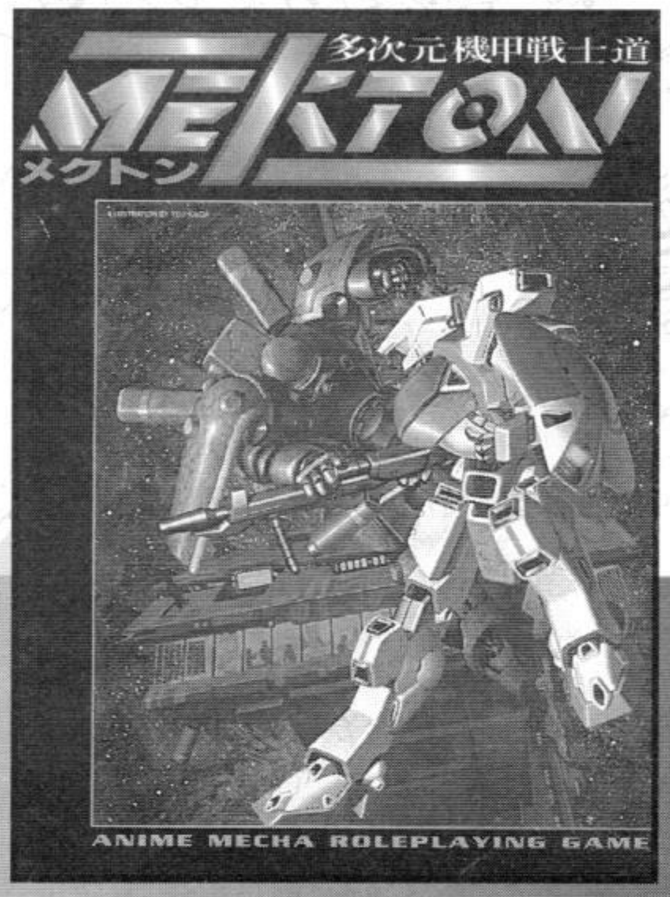






editorial lanus, responsable entre otros de la publicación de las revistas *Protoculture Addicts* y *Mecha Press*, empezó a adquirir franquicias para realizar suplementos de los juegos de R.Talsorian Games. Uno de los juegos elegidos fue el *Mekton II*, para el que realizaron dos magníficos suplementos (*Jovian Chronicles* y *Jovian Chronicles 2*) que parecían extraídos de un guión de Mobile Suit Gundam. lanus Games publicó además un juego sobre mechas titulado *Heavy Gear*, que había aparecido por entregas en la revista Mecha Press y posteriormente editaría el *Jovian Chronicles* como juego de rol independiente con el sistema de juego del *Heavy Gear*. Volviendo a Palladium, Kevin Siembida consiguió los derechos de *Macross II* pero, en vez de integrarlo en el juego de *Robotech* le dedicó un juego propio: *Macross II: The Roleplaying Game*. lanus volvió a la carga con *Project A-Ko: The Roleplaying Game*, que a pesar de estar basado en la popular serie de OVA's pasó sin pena ni gloria. Por su parte R.Talsorian Games, ya convertida en uno de los gigantes editoriales americanos, lanzó *Mekton Z: The Anime and Mecha Roleplaying Game*, actualización del *Mekton II* y poco después inauguró una línea editorial llamada ANIMEchanniX, en la que se dan cita versiones de animes famosos. Así han visto la luz *Bubblegum Crisis: The Roleplaying Game* y *Armored Trooper Votoms: The Roleplaying Game*, a los que se ha unido *Ninja High School: The Roleplaying Game,* adaptación del famoso amerimanga de Benn Dumm, junto a una nueva edición de *Teenagers From Outer Space*. La bomba ha saltado este mes con el anuncio de R.Talsorian Games de la adquisición de los derechos de *Dragon Ball* para realizar *Dragon Ball: The Roleplaying Game*, cuya fecha de salida está anunciada para esta primavera. Ante este panorama, está claro que la relación entre anime y rol tiene asegurada su continuidad, aunque con tanto juego de por medio somos muchos los que estamos esperando el *Cyberpunk 3.0*.

En España existen algunos ejemplos de juegos de rol basados en anime, aunque en todos los casos se trata de trabajos realizados por aficionados, en su mayoría basados en el omnipresente *Dragon Ball*. En la pasada edición del Saló del Cómic circularon algunas copias de *Appleseed: El Juego de Rol,* un curioso ejemplo de este tipo de iniciativas.



por Annabel

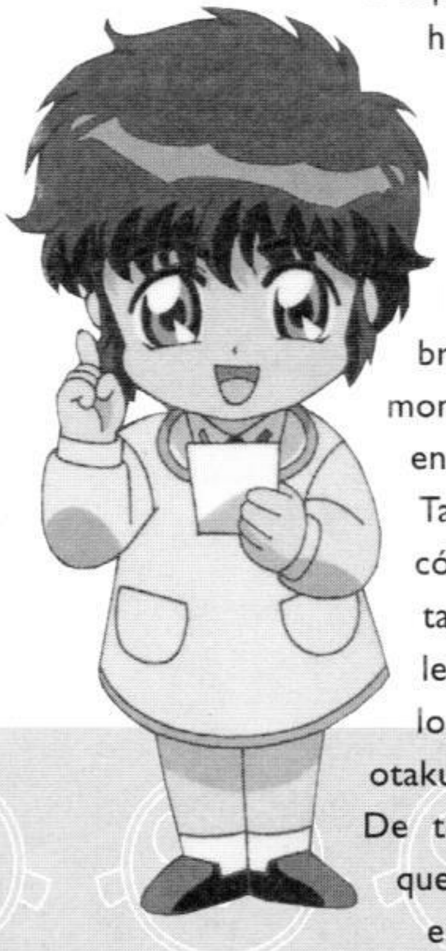
CON LAS MANOS EN LA MASA

Lo último de las Clamp que hemos encontrado es este maravilloso libro de recetas donde Izuin-kun (Akira para los amigos), el más joven de los chicos del *Clamp Gakuen Tanteidan*, nos da sus recetas para cocinar postres deliciosos. Las recetas son ejecutadas por una chica japonesa que sigue al pie de la letra las instrucciones de Izuin-kun, el cual va advirtiéndote cómo hacer las cosas (en forma de pequeño superdeformed) para conseguir postres con muy buena pinta; habrá que plantearse el probar alguno.

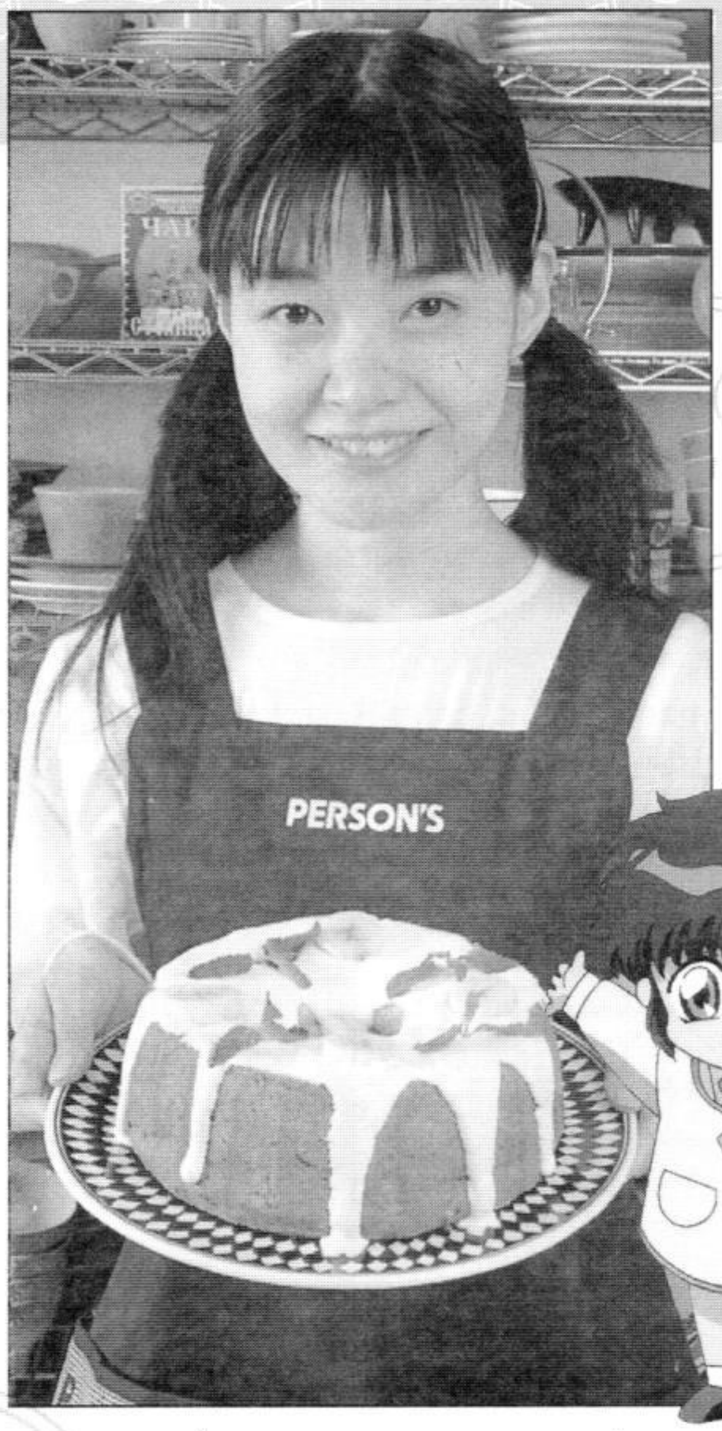
ISBN 4-04-852896-3

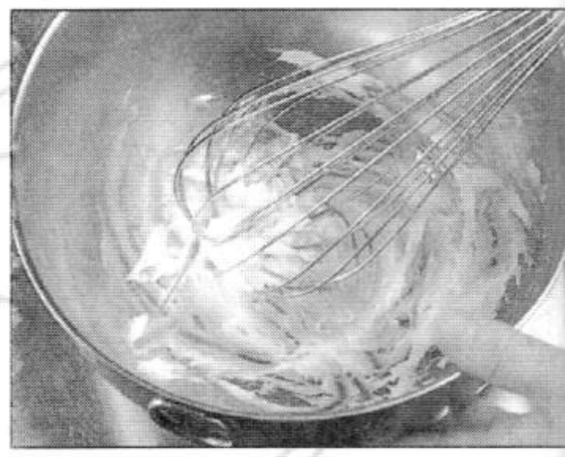
Las recetas son muy sencillas, dirigidas principalmente a los seguidores (más jovencitos), de esta serie, . Lo de escoger la elaboración de postres tampoco es un misterio: supongo que es mucho más divertido hacer un pastel de manzana que un cocido gallego. Claro que todo son gustos.

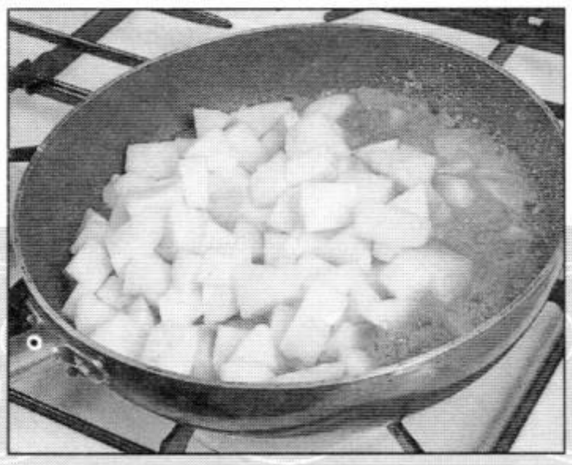
Entre las recetas, encontramos cómo hacer un pastel de manzana y caramelo, bastante fácil de hacer (digo esto mirando las fotos). Después nos enseña a hacer bizcocho de plátano, pastelillos de fruta confitada, creps, dos tipos distintos de pastel de Navidad, uno en plan brazo de gitano muy mono y otro más clásico en forma de montañita. También nos enseña cómo hacer flan, pastitas para mojar en la leche y donuts. Todos los postres que un otaku pueda desear.



De todas las recetas, la que más nos ha gustado es la del pastel de manzana, así que vamos a contaros cómo hacerlo. Primero debéis coger cuatro manzanas, pelarlas y cortarlas en dados no demasiado grandes. En una sartén ponéis agua a fuego vivo echáis azúcar granulado y vais removiendo para que se mezcle bien y forme caramelo. En cuanto el caramelo esté hecho, añadís la manzana troceada, un poco de mantequilla, un poco más de agua, un poquito de sake, el zumo de un limón, yema de huevo y lo dejáis cocer entre 15 y 20 minutos a fuego medio echándole un vistazo de vez en cuando para que no se queme. Si veis que se queda seco, podéis añadirle un poco de agua, pero sin pasaros. Mientras tanto, podéis ir preparando la masa. Para ello, debéis mezclar unos 150 g de harina, 80 g de mantequilla, la yema de un huevo y un poco de agua. Lo amasáis bien y, cuando haya formado una masa homogénea, ponéis un poco de harina sobre la tabla de amasar o sobre el mármol (limpio) de la cocina, y con la ayuda de un rodillo o de algo que haga la misma labor, formáis con la masa una lámina de unos 5 mm de espesor. Una vez bien amasada y extendida, tenéis que cortarla en tiras de 3 ó 4 cm de ancho. La mezcla de manzana y caramelo la tienes que poner en un plato o fuente que pueda introducirse en el horno, y cubrirla usando las tiras de masa entrecruzadas (antes pinta con una mezcla de huevo batido y un poco de agua los bordes de la fuente para que no se queme ni se enganche durante la cocción). Una vez acabado el "entramado", píntalo todo con la mezcla de huevo para que quede dorado y bonito. Y ahora sólo tienes que ponerlo en el horno a 200 grados durante unos 30 minutos, e irle echando un vistazo, no sea que se queme. Esperemos que os salga bueno... y si lo hacéis, mandadnos fotos o por lo menos una carta diciendo qué tal os ha quedado. Tenemos mucha curiosidad.







¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

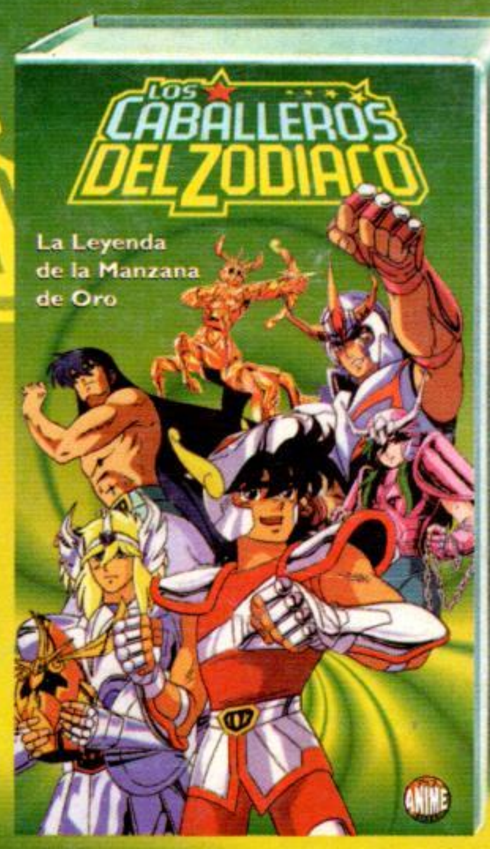
Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

MANGA FILMS: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

EN TU PUNTO DE VENTA A PARTIR DEL 12 DE MARZO

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

La Leyenda de la Manzana de Oro



Por fin en nuestro país las películas inéditas de SAINT SEIYA

Y muy pronto...
Dragon Ball GT

MANGA FILMS

ANIME

NEON GENESIS EVANGELION™

Genesis 0:5

Este mes, descubre uno de los secretos mejor guardados de NERV.

EN TU PUNTO DE VENTA A PARTIR DEL 12 DE MARZO

TAMBIÉN DISPONIBLES 0:1 0:2 0:3 0:4

MANGA FILMS

ANIME

DYNAMIC

© 1995 GAINAX/Project EVA.-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.

ARMITAGE III

EN TU PUNTO DE VENTA A PARTIR DEL 12 DE MARZO

LLEGA EL FINAL DE ESTE CLÁSICO DEL CIBERPUNK

TAMBIÉN DISPONIBLE:
ARMITAGE III VOLUMEN 1

MANGA FILMS

anime PIONEER

ANIME

anime PIONEER

MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. (93) 238 40 30 • Fax (93) 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

MANGA FILMS

MOSHI MOSHI

Konnichiwa! *Watakushi wa Kaze no K...* ¿? Vale, vale, que se me entienda... ok... (pues suerte, porque ya no sabía decir mucho más). Bien, pues resulta que tengo un buen montón de cosas que deciros antes de empezar con las cartas, así que allá voy.

Primero: he sido un dios maleducado y no os he presentado adecuadamente a las autoras que dibujan en el encarte, pero prometo solucionar eso en el próximo número, de verdad.

Otra cosa; en el correo anterior, la simpática Xinnai me preguntó cómo apuntarse a la MLM y yo le di una dirección. Pues resulta que esa es la dirección personal del bueno de Lynxman que es el que lleva actualmente la MLM. Así que, si alguien quiere apuntarse a la MLM, lo que tiene que hacer realmente es enviar un mail a *majordomo@lynxman.net* y poner como cuerpo del mensaje "subscribe mlm-digest". (*Gomen nasai*, Lynxie-san).

Más cosas: muchos habéis preguntado también cómo se puede conseguir el *ABCB* (el fanzine que trae la continuación del manga *Kimagure Orange Road*). Por un error de este dios impresentable que soy yo mismo, esa información no se dio en su día. Pues os la doy ahora: escribid una carta a Miguel A. Sánchez, Apartado de Correos 54.225, 28080 Madrid, o escribid un mail a mike@neptuno.ciberteca.es .

Y todavía una cosa más: ¡Quietoooossss! ¡Qué os embaláis más que el coche de Bean Vandett! A mí me encanta recibir mangas vuestros para ponerlos en la sección de "Futuros Mangakas", pero que quede claro que, por el momento, las últimas 8 páginas del encarte tendrán autores (autoras más bien) fijos.

Y la última cosa. En millones de cartas (bueno, quizás exagero un poco) preguntáis por el formato correcto de las tiras que ponemos en el encarte.

Pues bien, el formato es de 4 x 20 o proporcional (mejor si las dibujáis más grandes), incluida cabecera si la hacéis.

Y ahora a las cartas, que ya toca.

Mónica Carrión

Laura López

JULIA ALCOBA (Madrid)

Es normal indignarse al ver un programa

Lola Palacios

Angel-X

Miko to Mako

Julia Alcoba

Sakura

Silvia Raga

Marcos Medina

en la tele de esos que dicen montones de estupideces por segundo contra el manga. Que si el Pikachu, que si la violencia, que si la pornografía... y todo es culpa de los japoneses.

Claro... y el insondable vacío de los cerebros de los que hacen tales afirmaciones sin estar en absoluto informados también es culpa de los japoneses, ¿no?. Más vale ignorar esos programas (¿que hacías tú viendo a la Mª Teresa Campos, a ver?) para no frustrarse. Además, no tienen ningún valor informativo, sólo hablan de cotilleos. Son el mejor ejemplo de hasta dónde puede llegar la estupidez humana.

¿No encontraste el *Tsukasa Hojo Illustrations* en Madrid? Pues en Barcelona seguro que puedes encontrarlo en Chunichi (que lo sé de buena tinta).

ELENITY (C/ Pintor Cabrera 25, 2° A, 03003 Alicante)

¡Por todos los demás dioses! ¡Una chica a la que le gusta el manga, le gusta el heavy metal y también le gusta *Sandman*! ¿Quieres casarte conmigo?

Urd no es celosa...

Elenity se declara fan incondicional de *Bastard!* Y de los atributos físicos bien puestos de DS. Coincido con tu opinión (y seguro que no soy el único) de que Hagiwara está como una cabra o se chuta con mayonesa por vía intravenosa antes de hacer los guiones... ¡pero es que son para partirse! Elenity también comenta que ya ha sido atacada por la fiebre *Eva* y nos comenta que Internet está lleno de cosas relacionadas con la serie. Si te pones a buscar a partir de *http://www.anipike.com* puedes encontrar montones de iconos, salvapantallas, fondos de Windows, etc... de *Eva* y de otras series.

Por cierto, el muñequito de Totoro que comentas... es gracioso, pero en redacción tenemos el mismo y, es cierto, es una monada; le das cuerda y se lía a pegar saltitos.

Como habréis visto, he puesto la dirección de Elenity. ¿Tengo que deciros que significa eso?

DAMIÀ OLIVER (Pollença)

Hace una propuesta que os transmito a todos a ver qué os parecería: ¿Os gusta-

Elenity

Francisco Gonzálvez

Ruth Fernández

DAC

Akoke

Ryoko

ría que sacáramos un recopilatorio con todas las tiras que se han publicado en los encartes más las que han quedado inéditas? ¿Creéis que lo compraría mucha gente?

Bueno, como siempre, esperamos vuestras respuestas sobre este tema y no descartamos nada, aunque un poco difícil lo veo yo. Aunque si se hiciera, me quedaría taaaaaaaan contento.

GUILLERMO MARCH (Palma de Mallorca)

El genial dibujante (para pelotero, yo) de las tiras de Álex y Cristina nos manda una carta tocando un tema que ya hace tiempo que había que comentar:

Hay más cartas de chicas que de chicos en el correo. Pero en cambio parece que hay menos chicas que chicos aficionadas a los cómics en general (aunque parece que en lo que se refiere al manga la proporción se equilibra un poco, pero sigue pesando más del lado masculino). Por si esto fuera poco, al parecer, un montón de chicas dibujan pero que MUY bien. ¿Podemos sacar conclusiones de todo esto? ¿Las chicas dibujan mejor? ¿Les gusta más escribir cartas? No sé, pero lo que es cierto es que Guillermo se piensa liar la manta a la cabeza e intentar subir un poco el listón del sector masculino (oye, ¿el listón es...? ¡Ah! Es otra cosa... vale, vale, ya pensaba yo...).

Apunto también tu sugerencia de hacer más artículos que hablen sobre temas prácticos del dibujo, el entintado y el coloreado.

MANUEL ÁNGEL MENA (Puebla del Río)

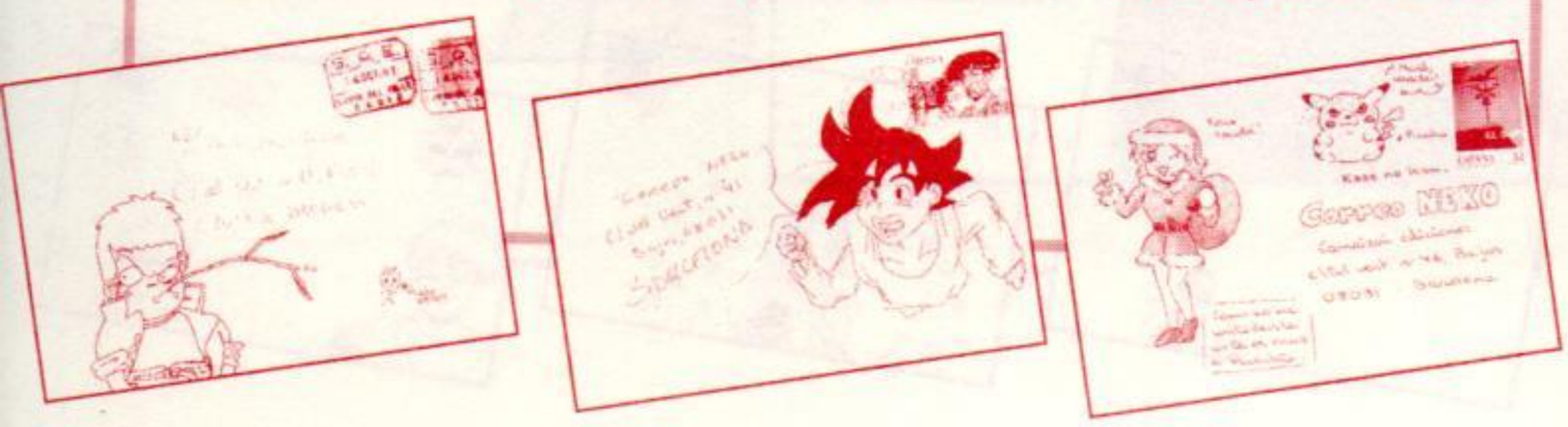
Manuel Ángel nos manda una curiosa historia (verídica) sobre unos japoneses que viajaron a España en el siglo XVI o XVII y que dejaron vestigios de su presencia en las poblaciones de Puebla del Río y Coria. La verdad es que la historia me ha parecido sumamente interesante (realmente no tenía ningún conocimiento acerca de los hechos que cuentas). Intentaré hacer que la coordinadora lo cuele en la pequeña sección de cultura japonesa que tenemos.

LEGEND 4! (Urbanización "La Noria", Edificio "Príncipe Felipe", Portal 1-2° F, 29740 Torre del Mar - Málaga)

Bajo este seudónimo tan...¿curioso? nos escribe un chico que dibuja realmente bien (ya lo veréis si puedo colar en el próximo encarte la última página que ha enviado). Los comentarios referidos a tu estilo los dejaré para entonces, ahora vamos a por lo otro.

Autores como U-Jin, Katsura o Egawa consiguen plasmar con tanta fidelidad y detalle las imágenes de calles, edificios y ciudades usando base fotográfica en la mayoría de ocasiones. Usan una fotografía del lugar que quieren dibujar y trabajan sobre ella.

¿Por qué los "mangas españoles" no aca-

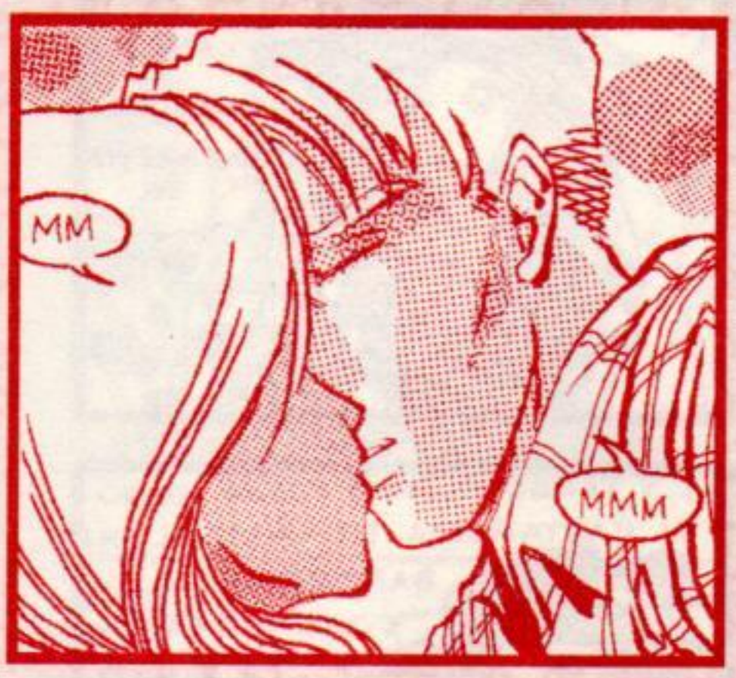


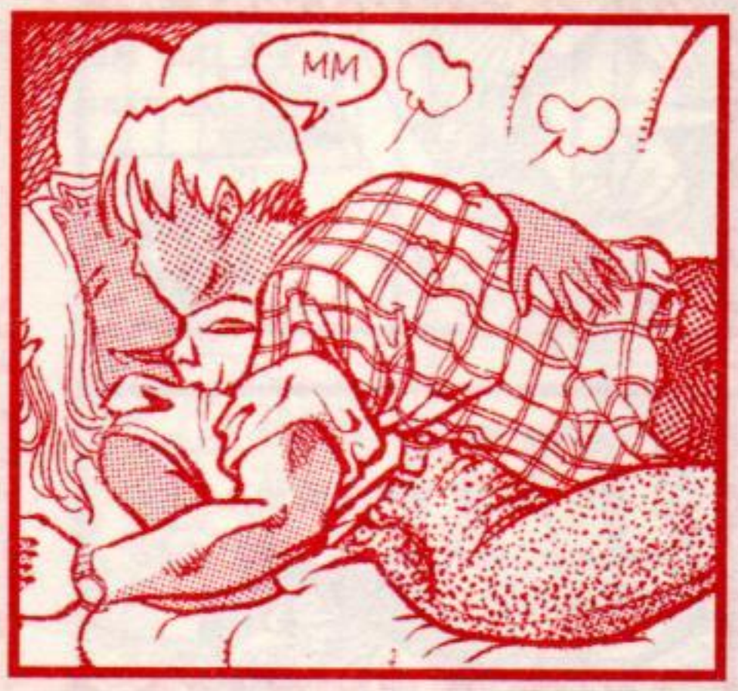
Parece que la nueva Sailor es más "folklórica" de lo que parece.

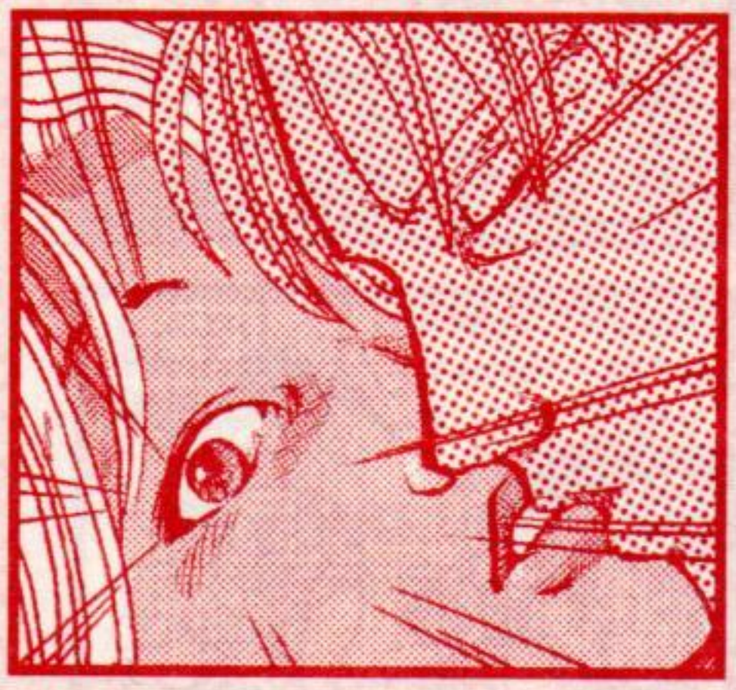
Pues esperad a que eliga mascota, como se pille un miura vas tu a ver qué gracia...

LA TIRA DE LECTORES

Alex y Cristina
- dos otakus en la familia -
POR GUILLERMO MARCH







Tania Navas

Miguel Ángel Moreno

José Luís Díaz

ban de gustar? Puede que sea, como tú mismo dices, a causa de que se los considere de menor calidad que los que vienen de Japón, pero en mi opinión el problema es más de las editoriales que de los autores. Me explico: como no acaban de fiarse de que el producto funcione, hacen mini-series de pocos números (o incluso one-shots) en las que es muy difícil desarrollar una buena historia o que el dibujante se acostumbre a trabajar con los personajes y acabe dando lo mejor de sí mismo. Por otro lado, a las obras españolas se les da poca publicidad, poco bombo y platillo. Hay que convencer a los fans de que esas obras son buenas y de que los autores también lo son, si no el fan no responde, el manga español funciona mal y los editores no se arriesgan, con lo que volvemos al punto anterior. Por suerte, últimamente esto empieza a cambiar un poco y sería bueno que entre todos apoyáramos a los nuevos autores que están saliendo, porque la verdad es que lo hacen muy bien. Y un motivo añadido es que hay que crear más cultura de cómic nacional, como por ejemplo la que tienen en Francia. Aunque eso, claro, es sólo mi opinión.

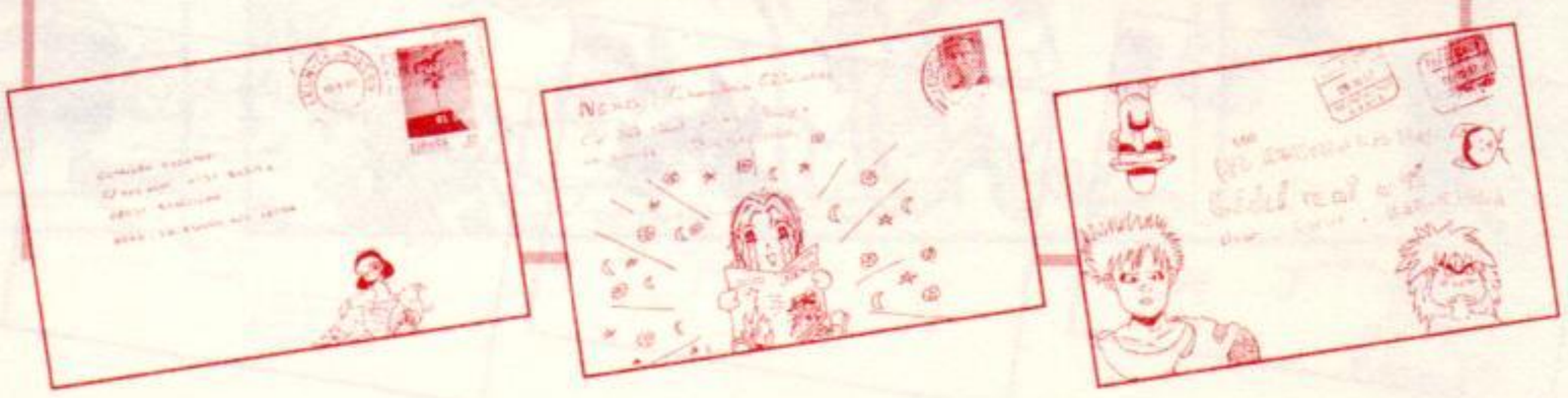
peloteo (así que has elegido bien tu sistema, humano). Muchas gracias por todas tus alabanzas hacia el correo (que, evidentemente, son ciertas y todavía te quedas corto).

Pasando a tus preguntas, te diré que la peli de *City Hunter* protagonizada por Jackie Chan ronda por ahí entre los aficionados que más se mueven para conseguir este tipo de cintas (son gente oscura, con gabardinas, te los puedes encontrar de noche en un callejón para hacer tratos con ellos). La peli es una ida de perola de proporciones épicas, de lo más divertido que he visto de Jackie Chan. Si tienes la oportunidad no lo dudes. Y por cierto, las tomas falsas del final son casi lo mejor de la peli. Lo de *Sobrevivir en la Nueva Era Glacial* veo difícil que vuelva a publicarse en España. En todo caso, si te fijas, las obras del difunto Shonen que perece que a más gente gustaron (*Ah! Mi Diosa*, *3x3 Ojos*, *Gun Smith Cats*) ya están siendo continuadas cada una por su cuenta, mientras que otras como *Sobrevivir en la Nueva Era Glaciar*, *Hello, ¿Qué pasa contigo bebé?* o *Dr. Koh* han pasado al olvido.

FRANCISCO J. SÁNCHEZ (Valencia)
Tienes toda la razón, recibimos cartas con argumentos de todo tipo para instarnos a que las publiquemos: desde amenazas veladas a súplicas desesperadas, pasando por diferentes niveles de cinismo cáustico y corrosivo o peloteo exagerado. Las que preferimos son las de

Eva Gutiérrez

Albert Calle



Clarens

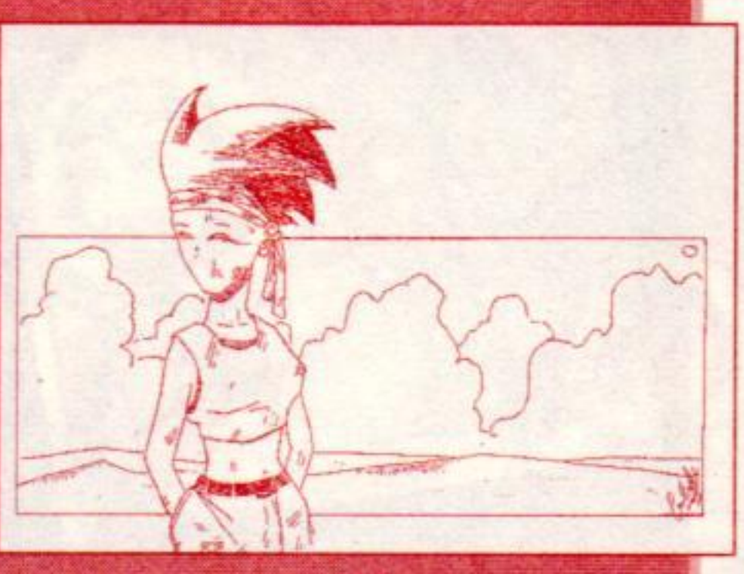
Judith Yuder

Ana P.

OTAKU ISLAND (Prol. C/ Cortes Residencial V.J viv 37, El Rosario / Radazul Alto 38109 Santa Cruz de Tenerife)
Éste es el nombre de un club que ha creado un simpático (y algo loco) otaku llamado JF Santos para conseguir que los otakus que estén solos e incomunicados frente al mundo, que no encuentren con quien hablar o que simplemente quieran colaborar en un club se apunten y entre todos puedan luchar por el manga.
"(...) este club se oirá lejos, lucharé por él y por el manga siempre" dice JF. Esta es una noble iniciativa, que te hace merecedor de la distinción "Otaku del Viento" por tu dedicación a la causa otaku. A partir de hoy eres un caballero del Dios del Viento (que casualmente soy yo). Lleva tu nuevo rango con honor y humildad y ayuda a todos los otakus que lo necesiten, y así ganarás un lugar en el paraíso otaku, a la derecha del Dios Supremo Tezuka. (La próxima vez que lea algo del rey Arturo ese, mejor que no me acerque al correo, que se me va la perola).
A partir de ahora que todo el mundo sepa que hay un club al que apuntarse (la dirección, arriba) y ya nadie debería quedarse sólo.

JUAN MANUEL SÁNCHEZ (Palma de Mallorca)
No sé exactamente cómo está el movimiento de otakus por Mallorca, pero si lo que te interesa es gente para montar unas jornadas como las de Zaragoza que comentamos, te informo que en Ibiza (ese pequeño pedazo de tierra que tienes al lado) se organizaron no hace mucho unas jornadas de cómic (y también manga) que estuvieron de fábula (yo no fui, me lo contaron y se me pusieron los dientes largos de envidia), incluso asistieron Cels Piñol y Lázaro Muñoz. Según tengo entendido, este año piensan repetir.
¿Otro otaku frustrado porque nadie publica nada de Tsukasa Hojo? Bienvenido al club. No desesperes, nunca se sabe, pero yo no apostaría mucho por ello. Direcciones de Internet donde conseguir ficheros de música de anime en MP3 las puedes encontrar a montones, pero lo mejor (y yo siempre haciendo propaganda) es apuntarse a la MLM, donde el tráfico de ficheros MP3 es demasiado. En estos momentos estoy escuchando un CD que contiene 640 MBs de música en MP3... y mola.

Bueno, creo que este mes me he comido medio correo con las aclaraciones que tenía que hacer y no han cabido muchas cartas, lo siento. También siento lo del color del correo pasado (puede que a alguien le gustara, pero ese alguien no era yo). A ver que color me ponen este mes. Bien, me despido con música de Madoka Ayukawa al piano interpretando *Kyosuke #1*... ¡snif! ¡Qué bonito!



Carlos Mesas

LA TIRA DE LECTORES

- Sí, sí, mucha intelectualidad, pero donde estén un buen para de te...
- ¡Lázaro! ¿Acaso no tienes bastante con tu página que intentas invadir los pies de tira?
- Pero es que la tía que sale está jamonaza y yo mismo le haría un...
- Vale, vale. Además de friki, salido. ¡Sukebe! ¡Hentai!

LA TIRA DE LECTORES

¡Lo que tienen que sufrir los pobres libreros en manos de los y las otakus! Aunque eso no es nada comparado con lo que sufren los mismos otakus, así que yo diría que este accidente está totalmente justificado...

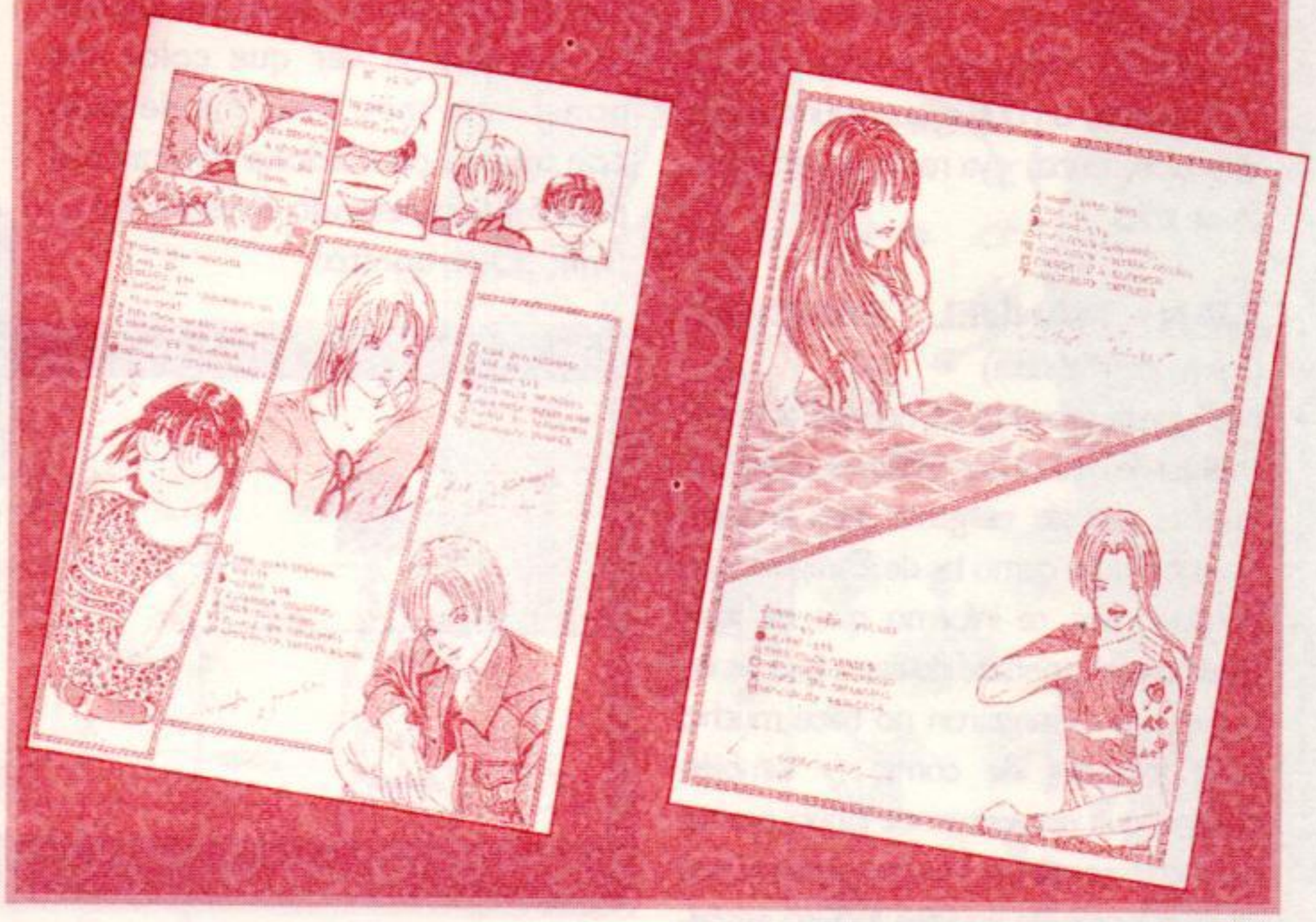
FUTUROS MANGAKAS

MI QUERIDO YABUSHITA. De Miko to Mako.

Miko y Mako (en realidad Mª Teresa y Adriana Abad Álvarez) son dos jóvenes autoras de Burgos que nos presentan un fantástico trabajo. Y lo mejor es que está al alcance de todo aquél que quiera conseguirlo. Es muy fácil.

Ingresas 220 ptas en la cuenta 29-96.601.773 de Argentaria. Después envías una fotocopia del resguardo del ingreso a : Mª Teresa Abad, C/ Luis Alberdi 14, 5° D, 09007 Burgos. Y como contrapartida, recibes en tu casa un fantabuloso manga de 52 páginas tamaño cuartilla. Pero eso no es todo, porque si te gusta lo que has leído, podrás continuar esta historia leyendo ITSUSU, un dojinshi que debería salir...pronto, con éste y otros mangas.

Mi querido Yabushita es un gakkuen muy cómico, con un diseño de página muy elaborado, unas tramas muy bien puestas y unos personajes que llaman la atención. Por si todo esto fuera poco, la evolución de las autoras se va notando página a página. Evidentemente a Miko y Mako les falta un largo trecho para convertirse en auténticas profesionales, pero están en el buen camino para conseguirlo.



EL RINCON DE LAZARO

Hola, frikis. Lo primero es lo primero, ya que la última vez se me olvidó: Quizá sepáis y recordéis que no hace mucho hubo un grupo que se llamaba *Shampoo* y que adornaba su vídeo (el de *Oh, no!, we´re in trouble...*) con numerosas imágenes de la serie de *Ranma*. Bien, pues ahora ha aparecido un grupo de subpop británico que directamente se llama *Urusei Yatsura*. Quién sabe, quizá la Takahashi tenga un poder especial para impactar a los músicos.

Bien, ahora vamos a lo que importa. Yo para este mes tenía preparado un examen, pero parece que no cabe, así que me ha llamado esta noche el Brisa diciéndome que necesita otra cosa para ayer, así que aquí estoy yo, a dos días de mi examen más tocho, a las seis de la mañana y con una sobredosis de café dispuesto a dejar que se me vaya la cabeza (y, dadas las condiciones descritas, es posible que se me vaya muuuuucho, avisados estáis).

Top seven (sí amiguitos/as, al final ha salido top seven en vez de five, es que me temo que me he rayado demasiado) Diviértanse hoy con... Amores platónicos (No os dejéis engañar por ese título tan cursi, es así porque supongo que en una revista seria como Neko no me dejarán poner "Top five Tías a las que me follaría 18 veces seguidas sin sacarla siquiera"). Como de costumbre, avisar antes que para gustos hay colores, y más en estos temas en los que mis preferencias difieren bastante con las consideradas "normales". Bueno, vamos allá:

7.- Minnie May

Según la serie, no sólo es fácil de llevar a la cama sino que además conoce técnicas secretas que hacen que cualquiera que pueda beneficiársela alucine en colores. Si a eso añadimos que es joven, pequeñita y manejable, resulta que aquí tenemos el sueño de cualquier pervertido obseso como yo.

6.- Alita

Más que por lo buena que está (que lo está) es porque... ¿os imagináis el morbo que debe dar montárselo con ella?, ¿Será capaz de disfrutar? ¿Te saltarás los dientes cuando intentes morderle una teta? ¿Será necesario en vez de vaselina usar tres en uno?, ¡jo qué curiosidad!

5.- Arale

Supongo que esta elección os extrañará un poco, ya que Arale es un adefesio, pero es que a todo lo de antes del morbo robótico se añade el sacrilegio que para todos los dragonbabosos y fans incondicionales de Toriyama supondría el hecho de que yo me cepillara a Arale, ¡eso sí que le da intringulis al asunto!

4.- Seiya

Sí, Seiya, ¡pues total no me daría gusto ni nada encularlo aderezando mi hermoso miembro con alambre de espino!

3.- La novia del Brisa no Kami (Nota de Kaze: vas a morir, Lázaro)

En realidad no sé si tiene, pero si tuviera sería ella, aunque fuese un feto malayo, ya que sería, como dicen en mi pueblo, "na más que por joder".

2.- Cualquiera

Seamos sinceros, a estas alturas de la película y tal y como están las cosas, me lo montaría con cualquiera que se me pusiera delante, aunque fuesen los truños que dibuja la Takeuchi.

1.- P-chan

Sí, habéis leído bien, P-chan, ¿qué pasa, es que no puedo ser zoofílico?

Bueno, pues eso, que me voy a dar una ducha fría que estos temas a mí me exaltan mucho (y como mi única relación con la palabra "follar" va a ser lo que los profesores hagan conmigo en el examen pasado mañana...)

Tal mes que viene, frikis (si mi madre no me defenestra cuando vea las notas).

Lázaro Muñoz

Nota de Kaze: Que quede claro que por aquí nadie se piensa hacer responsable de lo que dice el energúmeno éste. Aparte, os recordamos que leer mucho Lázaro provoca ceguera, cáncer de próstata y más cosas desagradables.

LA TIRA DE LECTORES

MOUSSE ♡

POR MONTSE CANALDA

Pobre Mousse, lo que hay que sufrir cuando uno es un secundario cómico en una serie cómica...

HELLO KAREN !

¡YA ESTOY EN CASA!

Y TRAIGO UN REGALITO PARA LAMI-chan

¿HAS ENCONTRADO UN NOVIO?

¡QUÉ TARDE LLEGAS, HIJA!

¡GRACIAS TATA!

¿UN GATO?

¡QUÉ PENA!

LAMI

¿NO VAS A CENAR?

NO.

ESTOY CANSADA,

ME DARÉ UN BAÑO Y ME ACOSTARÉ.

¡UN BAÑO!

LAMI

GEL

AAH...

UÉ LE PASABA TONI HOY?

ESTABA MUY RARO...

ESTO...

ESMUY TARDE...

¿TE ACOMPAÑO A CASA?

MANGA

¡¡AL AGUA NEGRITO!!

¿EH?

LAMI, ¿QUÉ HACES CON EL GATO?

ESTÁ SUCIO, LO LAVO♡.

QUÉ FELINO TAN EXTRAÑO... ¿LE GUSTA EL AGUA?

FRUSH

FRUSH

FRUSH

SERÁ QUE ESTÁ SEMI INCONSCIENTE...

FREE TALK

¡ Hola ! Soy Karen, ¿ qué es lo que hago aquí ? Me apetecía saludar a los lectores que leen mis paginitas ☺ ... ¡ Ah ! también decir que a partir del próximo nº iré resumiendo los capítulos y mi amiga Ruth colaborará en el guión. Bueno, creo que eso es todo... así que..

SEE YOU NEXT !

Karen♡

BUENAS NOCHES.

つづく...?

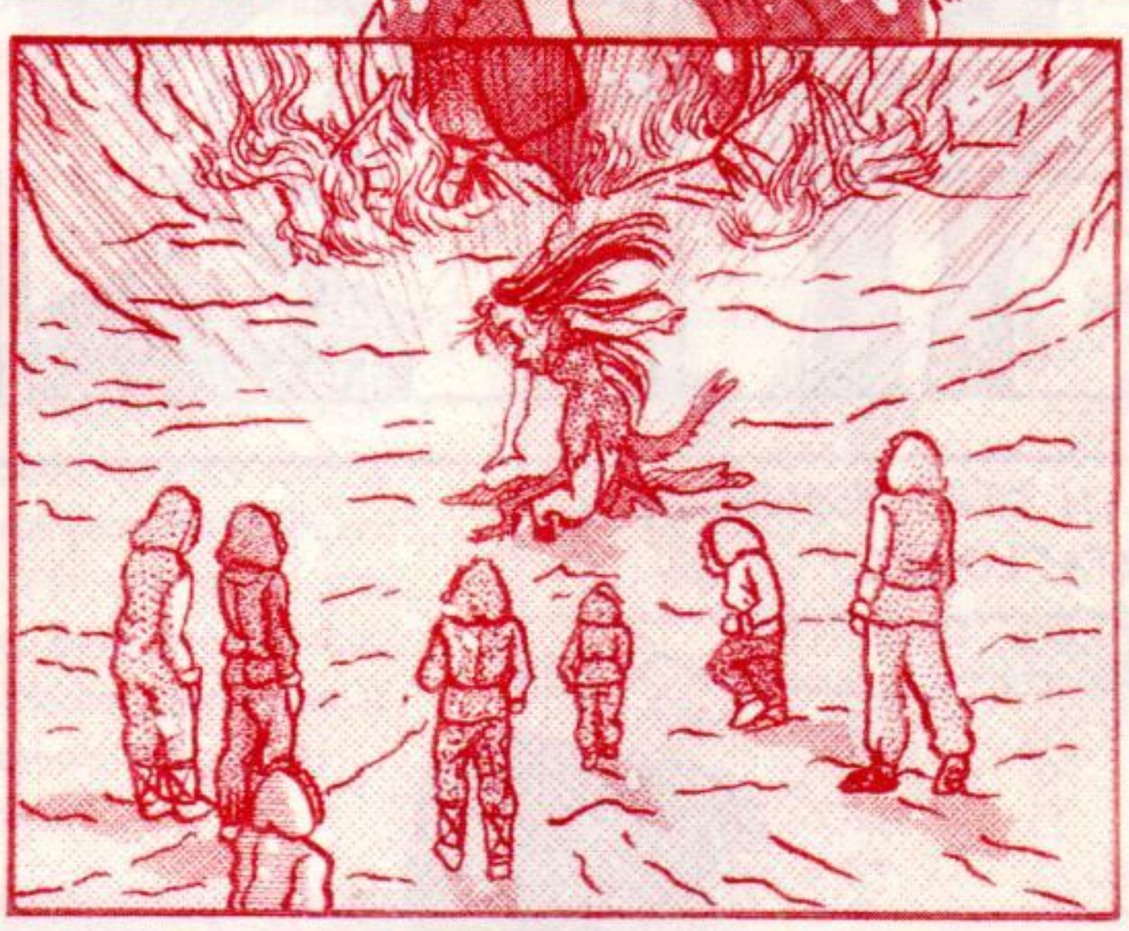
Shrooms

RUTH AND LOLA.

BOOMB!

KAKRESH

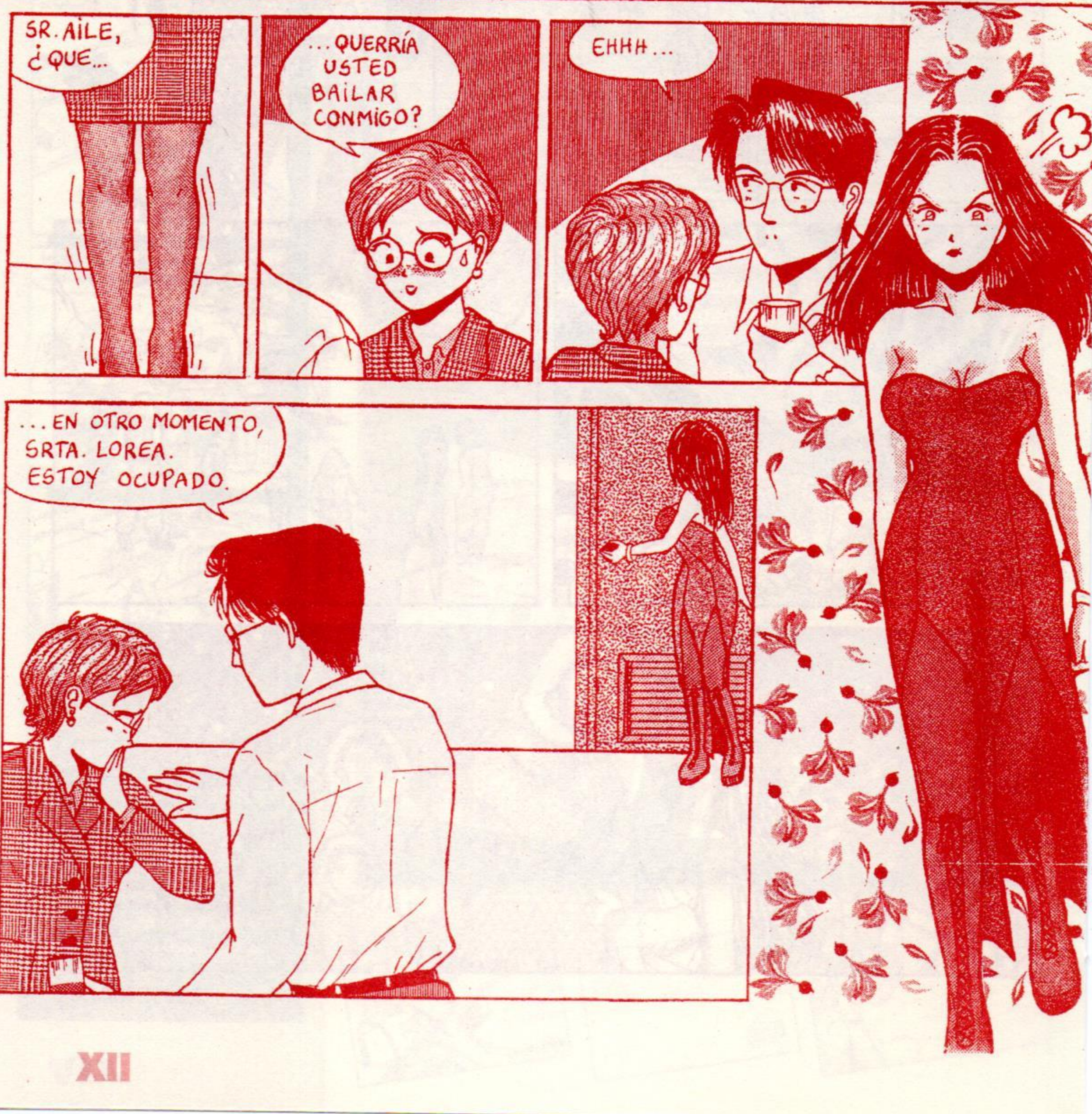
¡HA CAÍDO ALLÍ!.



CONTINUARÁ...

GUIÓN: RUTH FERNÁNDEZ DIBUJOS: LAIA CODINA (LEN)

ARMI-ARMA (ARAÑA)



XORA, ¿ME CONCEDE ESTE BAILE?

¿EIN?

¡SINVER-GÜENZA

AAHG!!

¿CÓ-CÓMO?

¡VAMOS A VER! ¿POR QUÉ TE HAS ACERCADO A MÍ? ¿POR MI SIMPATÍA?, ¿MI BONDAD?... ¿O TAL VEZ TE HA DESLUMBRADO MI INTELIGENCIA?

YO... SÍ... Y...

¡Y UNA MIERDA! PORQUE TODO ESO LO TIENE DE SOBRA MI AMIGA LOREA.

LA POBRE, TODA LA NOCHE REUNIENDO EL VALOR PARA PEDIRTE QUE LA SACARAS A BAILAR, ¡Y NI LA HAS MIRADO! ¡LOS HOMBRES COMO TÚ ME DAN ASCO! SÓLO OS FIJÁIS EN EL CULO O EN LAS TETAS, NO TENÉIS NI IDEA DE LO QUE ES EL AMOR.

SOY UN ...

¡OINK! ¡OINK!

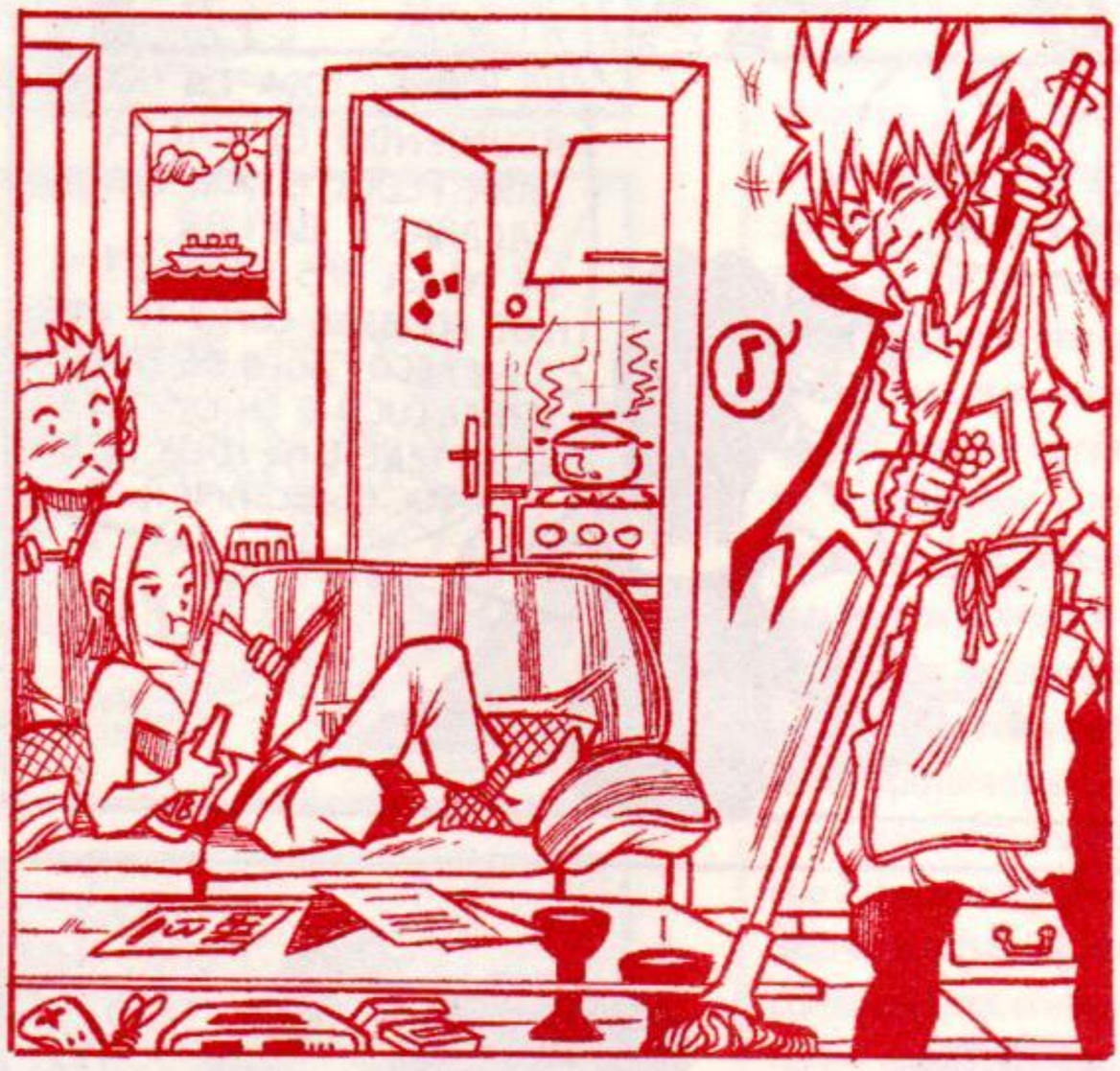
¡UAUH! ¡QUÉ MARAVILLA!

CLONG!

CONTINUARÁ...

RAMSES

DIBUJO Y GUIÓN: ESTHER LECINA
TINTA: JOAN BARANGUER



¡EY! ¡JAIME!

¡TENGO EL FINAL DE RANMA SEGÚN KAT-SURA!

¡AHH! ¡SOÑAR ES GRATIS!

COMO SIEMPRE PENSANDO EN LAS MUSARAÑAS
LA AUTORA :)

¡Y TÚ QUIETO Y CALLADO!

¡VOY A PONERLO!

?

AL FINAL DEL VIDEO...

♪A... AKANE...♪

¡VAYA BODRIO! ME RECUERDA A AH! MY GOODESS

...

¡QUÉ PASADA! ¡QUÉ PASADA! ¡QUÉ PASADA!

PLIC

♪...yo... te...♪

TE QUIERO

!

¡RANMA imbecil!

tiiroo rii ♪♪

¡VAYA MIEERDA DE FINAL!

¡AMOR MIO! ¡DIME ALGO!

...

?

EL ENDING

CONTINUARA...

LISTA DE NOVEDADES

FEBRERO-MARZO

BERSERKER

ESPECIAL MANGAZONE #2
NEON GÉNESIS EVANGELION
56 pág. B/N y color.
775 pesetas.

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL #31 Y #32
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #38 Y #39
Incluye encarte de correo.
64 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

ESPECIAL NEKO #3: ESCAFLOWNE
Col. bimestral.
40 pág. B/N. Color.
375 pesetas.

GLÉNAT

COL. MANGA EUROPEO
NOMAD #4: TIOURMA
Morvan, Savoia
144 pág. Color.
1960 pesetas.

SUEÑOS #31 Y #32
Jorge Riera/Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

SAILOR MOON #7
Naoko Takeuchi
190 pág. B/N
995 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #23 Y #24
48 pág. B/N.
325 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #28
MACROSS 7 TRASH #3 [de 3]
Haruhiko Mikimoto
Último número.
184 págs. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #29
RG VEDA #8 [de 10]
Clamp
192 págs. B/N.
1500 pesetas.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH #8 Y #9 [de 10]
Katsuhiro Otomo/Takumi Nagayasu
120 pág. B/N.
975 pesetas.

ARMITAGE III #2 Y #3 [de 5]
Zarae Ohtana/Tatsuya Ikegami
64 pág. B/N.
495 pesetas.

DRAGON PINK #4 [de 4]
Itoyoko
Último número.
184 pág. B/N.
1800 pesetas.

OGENKI CLINIC #17 [de 18]
Haruka Inui
112 pág. B/N.
750 pesetas.

TRIGUN #1 [de 7]
Yasuhiro Nightow
64 pág. B/N.
650 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

AH! MI DIOSA VOL. II #8 [de 8]
Kosuke Fujishima
Último número.
32 pág. B/N.
295 pesetas.

ALITA VOL. VI #6 y #7 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

APPLESEED VOL. 3
Masamune Shirow
220 pág. B/N.
1200 pesetas.

DOCTOR SLUMP #10 y #11 [de 13]
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #42 a #51
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #3 a #6
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS #13 y #14 [de 15]
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 34 y #35
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAKUUN #1 [de 8]
Johji Manabe
64 pág. B/N.
425 pesetas.

EAT-MAN #2 y #3 [de 6]
Akihito Yoshitami
64 pág. B/N.
395 pesetas.

GUNSMITH CATS #6 y #7 [de 9]
Kenichi Sonoda
48 pág. B/N.
350 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA VOL. II #5 y #6 [de 6]
Clamp
112 pág. B/N.
650 pesetas.

PATLABOR VOL. 3
Masami Yuuki
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VI #7 y #8 [de 9]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

SIRENA #4 y #5 [de 5]
Konami Chiba
32 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS VOL. II #4 y #5 [de 12]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

YUGO #4 y #5 [de 8]
Shinji Makari/Shu Akana
88 pág. B/N.
595 pesetas.